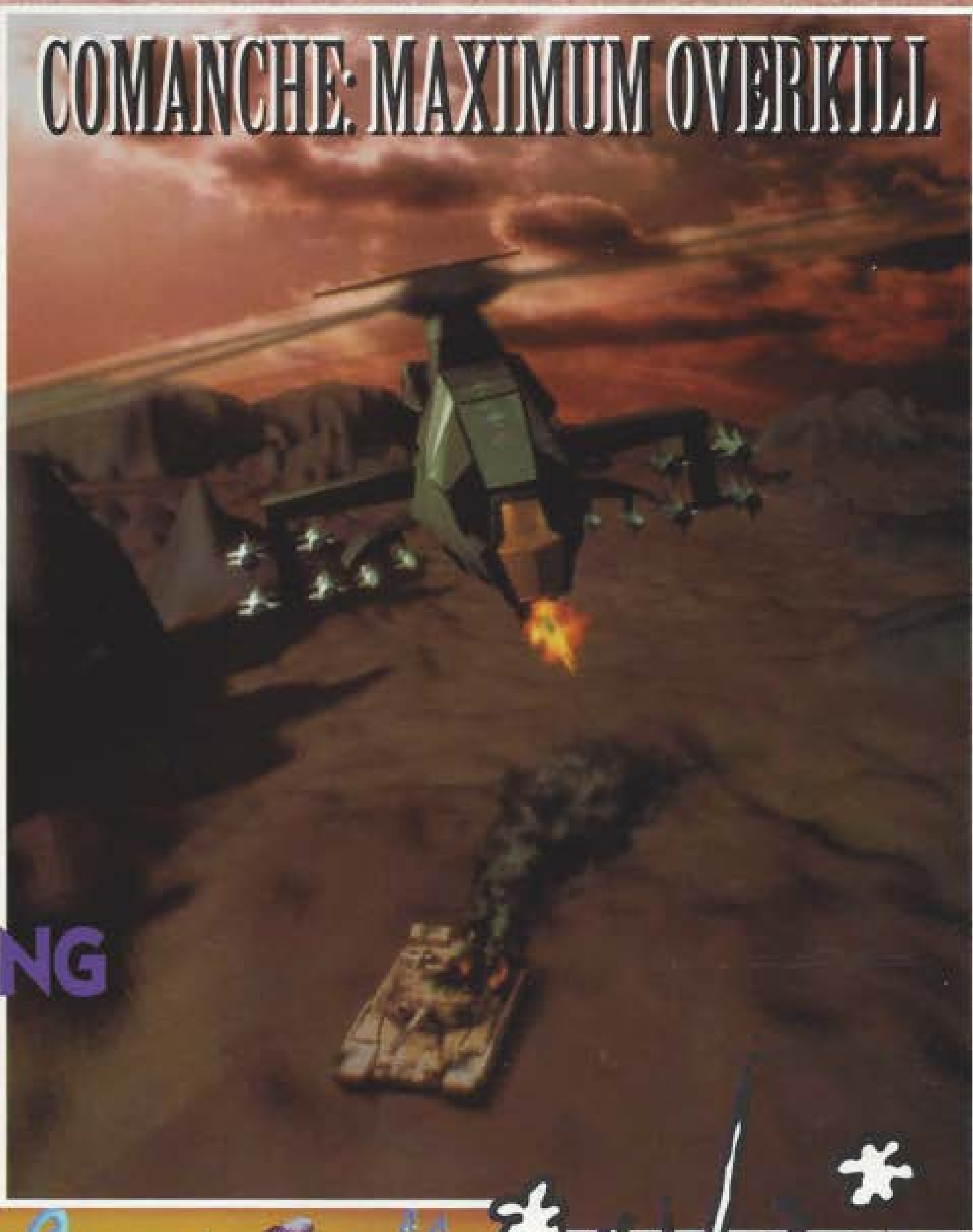
HOOG Spel

f 7,95 · BFR 159

15

COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL



MARIO IS MISSING

LEGENDS OF VALOUR

GOBLIINS 2

TROLLS



BOMVOL SPELLEN, TIPS, CHEATS EN POKES!!!



F 15-3

AV8B HARRIER VS HARRIER JUMP JET



RODE OORTJES
GELUIDSKAARTENTEST

MACINTOSH • MS-DOS • NINTENDO • AMIGA • ATARI ST • LYNX • C 64 • SEGA

Nieuw. Voor jouw SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nieuw. Voor jouw SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV TURTLES IN TIME™

De schurk Shredder heeft een van zijn boosaardige androïdes erop uit gestuurd om het Vrijheidsbeeld te stelen. De Turtles moeten in zes gigantische levels pure arcade actie Shredder verslaan & de dame met de toorts uit zijn gruwelijke klauwen bevrijden.
Wanneer ze proberen de wereld van Shredder te verlossen, weet hij iedereen in de Matrix Translocatie Straal te lokken en worden ze in de tijd terug geworpen. Kunnen de Turtles de schare historische boeven verslaan op hun reis terug naar 1993 om uiteindelijk in een climactische finale Shredder definitief een halt toe te roepen?!







KONAMI®
Megavideogamefun



COLOFON

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel 020-6756858 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kroonne

Redactie computerspellen:
Eddie Aarts, Helen Bellens, Arjen Birks, George Drubbel, Harry d'Emme, Arthur Geraerts, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Heeven, Rob Hueber, Wouter Klootwijk, Gwen Eivid, Rob Loos, Charles Matou, Henk Menning, Mitra Azizi, Annet Nolering, Peter Nauzo, Nico Peters, Robert K. Reurslag, Jan Willem van Roel, Leane Taylor, Rob Visscher, Rob van der Weerd, Laurens van Wijk, Erik van Wijk, Mart Wilts

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Sue Hanza, Gordon Houghton

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Photondraft, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland f 89,00
België: Bfr 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toegezonden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen geschieden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-envelop is bijgesloten.

VAN DE EINDREDACTIE

HOERA HET IS FEEST!!

Eén groot festijn op onze burelen, en dat niet alleen omdat het 1993 is - de beste wensen overigens nog - maar meer omdat met ingang van dit nummer Hoog Spel helemaal in kleur opgemaakt wordt, alle beeldfoto's van spellen zijn nu in kleur uitgevoerd. Ik ben eindelijk overstag gegaan voor de vele smeekbeden van lezers en vloeken en zuchten van redactieleden. Dus u zult nu iets anders moeten bedenken om me over aan te vallen. En dan niet gaan klagen over het feit dat de Game Boy foto's niet in kleur zijn, we gaan die dingen echt niet met een viltstift in zitten kleuren.

Het wordt een spannend jaartje, dat kan ik u verzekeren. We hebben al een aantal sluiertjes van wat projecten opgelicht gekregen en ik moet bekennen, de mondhoeken werden weer vochtig. Er staat ons wat te wachten, en dan heb ik het nog niet eens over dingen als CD-I of CD-ROM's voor de Super Nintendo en Sega Mega Drive. Helaas werd bijna alles onder embargo medegedeeld, dus ik moet u nog even laten smachten.
Is het u trouwens opgevallen hoeveel spellen er opeens voor PC uitkomen? En dan niet alleen vluchtsimulaties, maar zelfs behoorlijk goede - en goed geprijsde - puzzel- en platformspellen. Een nieuwe trend, lijkt het wel. Tot voor kort moest een goed platformspel voor PC met een kaarsje gezocht worden, veel verder dan *Prince of Persia* en *Titus The Fox* kwamen we in feite niet. Dat lijkt te gaan veranderen, misschien wel door de invloed van de spelcomputers waar dit soort spellen juist erg populair is.
Overigens werd het me tijdens de produktie van dit nummer bijna even te veel, luchtziek werd ik van al die vluchtsimulatoren die op de redactie PC's stonden te draaien. Gelukkig blijkt het achteraf best nog wel mee te vallen en hebben we ook nog voldoende andere spellen kunnen bespreken.

Zoals u al in dit nummer kunt merken gaan we regelmatig kijken wat er om ons heen gebeurt. In de nieuwe rubriek DE BUITENWERELD zullen we aandacht besteden aan fenomenen welke slechts zijdelings te maken hebben met computerspellen. Deze keer wat aandacht aan handige hulpjes voor uw draagbare spelcomputer.

Ook starten we in dit nummer een diepgravend onderzoek naar geluidkaarten voor PC's. Wat kan ermee (en wat niet?) en wat is een verstandige aanschaf. Dit soort artikelen zult u vaker tegen gaan komen, halverwege 1993 kunt u bijvoorbeeld een test van multi-media kits verwachten. Waar we ook achter aan gegaan zijn is de nieuwe PC van de firma Amstrad. Interessant hieraan is namelijk dat in deze PC een Sega Mega Drive ingebouwd zit evenals een voorziening om de Sega CD ROM speler aan te sluiten. Op dit moment is nog niet zeker of deze computer ooit in Nederland uit zal komen, maar we zullen proberen een test-exemplaar te bemachtigen.

Rest mij slechts nog de hoop uit te spreken dat u ook in 1993 veel plezier mag beleven van Hoog Spel. Aan ons zal het niet liggen.

Oja, en wat dat kleur betreft? Deze pagina dus mooi niet, geen spat, geen millimeter. En daar houd ik tot mijn laatste zucht mijn poot stijf over.

Speel ze!



IN DIT NUMMER BESPROKEN



PAG. 49

MARIO IS MISSING

NINTENDO'S MARIO MAAKT ZIJN DEBUUT OP DE PC.

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

HET TOESTEL LIGT NOG OP DE ONTWERPTAFELS VAN BOEING MAAR VELOCITY SOFTWARE HEEFT DE SIMULATOR AL OP UW COMPUTER.

PAG. 34



VAN INBRANDENDE BEELDSCHERM EN EN DINGEN DIE VOORBIJ GAAN. WOUTER KLOOTWIJK NEEMT HET BEELDSCHERM-CONDOOM ONDER DE LOEP. PAG. 41



GOBLIINS 2

WE LAGEN IN EEN DEUK, DE GNOMEN VAN COKTEL BELAGEN ONS WEER!

PAG. 48

NU OOK VOOR UW Computer

GRAND PRIX FORMULA 1 - IBM • LEMMINGS - NES, GAME GEAR, MASTER SYSTEEM • PRINCE OF PERSIA - GAME BOY, MASTER SYSTEEM • SIM LIFE - IBM

98

VOOR DE EERSTE KEER DIT JAAR!

LID WORDEN!

En snel ook een beetje, Anders geen korting op software, krijgt u uw Hoog Spel niet eerder en mist u heel wat. Inclusief dat fraaie Slikkie kwartetspel voor de ledige uurtjes wanneer de computer kapot is (yuk. nachtmerrie!).

DOEN...

OP PAGINA 25!

SUPER GHOULS & GHOSTS

PAG. 16

DE SUPER NINTENDO WORDT VOLWASSEN. MILCO PETERS GING UIT ZIJN BOL. U OOK?

NEBBEN WE EEN I PRIJSVRAAG OF NIET?

JA DUS!

EN HELEN IS WEER HET BREIN ACHTER DE ELLENDE. VEEL SUCCES! SODE..., WAT EEN KLUS PAG. 58

PAG. 8

AV8B HARRIER VS HARRIER JUMP JET

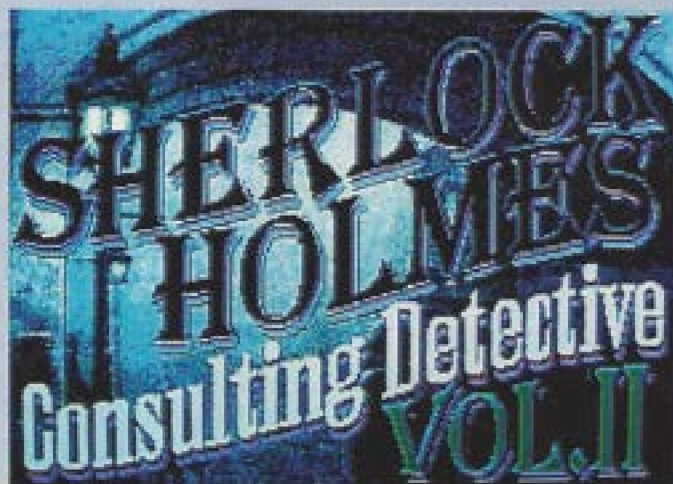
DOMARK EN MICROPROSE GAAN DE RING IN MET TWEE HARRIER SIMULATOREN. ROB LOOS SCHEIDSRECHTERT.



SHERLOCK HOLMES 2

PAG. 28

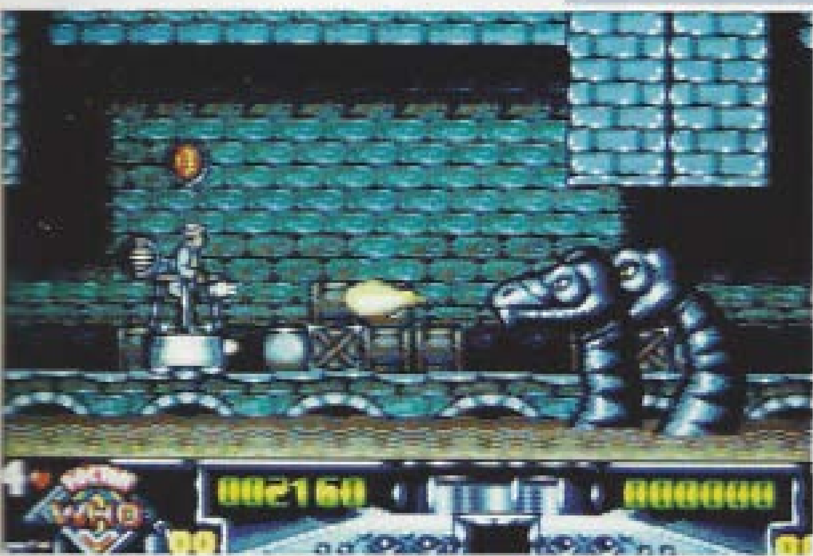
MEER DAN 90 MINUTEN VIDEO IN DEZE MULTIMEDIA DETECTIVE EXTRAVAGANZA VAN ICOM. WEET U EINDELIJK EENS WAT DIE MULTIMEDIA UPGRADE KIT DIE U VOOR ZOVEEL GELD GEKOCHT HEEFT ECHT KAN!



TRISTAN

FLIPPEREN, EN NIET ZO'N KLEIN BEETJE OOK. MAC'S EN PC'S SLAAN OP TILT.

PAG. 63



INCREDIBLE MACHINE

SIERRA EN EEN PUZZELSPEL. GAAT DAT WEL GOED? PAG. 44

DALEK ATTACK

WIE KENT DR. WHO NIET? EINDELIJK DE FINALE AFREKENING MET ZIJN AARTSVIJANDEN DE DALEKS. PAG. 51

VERKLARING GEBRUIKTE AFKORTINGEN

AMI = Amiga
AST = Atari ST
BRD = Bordspel
C64 = Commodore 64
IBM = IBM/MS-DOS
LNX = Atari Lynx
MAC = MacIntosh
NEO = Neo Geo
NES = Nintendo Entertainment Systeem
NGB = Nintendo Game Boy
SGG = Sega Game Gear
SMD = Sega Mega Drive
SMS = Sega Master Systeem
SNS = Super Nintendo Systeem

Importeurscode

Nederland

1 = Atari Benelux 03473-77272
2 = Bandai 03402-51353
3 = Computer Collectief 020-6223573
4 = HomeSoft 023-311241
5 = RCA/Columbia 035-213246
6 = Otto Simons 05490-37777
11 = 999 Games 020-6445794
13 = Jumbo 020-6267141
14 = MB/Hasbro 030-809600
15 = Ravensburger 033-611445
16 = Selecta 03420-16406
23 = Eurosystems 08380-20222
24 = MicroSoft 02503-13181

België

7 = Antaeus 02/721 4520
8 = Atoll 02/375 3904
9 = Bandai 02/478 9048

WEET U NOG WEL?

STAR CONTROL II

The final frontier

IN 2112 BEZOEKT EEN RAS VAN INTELLIGENTE KRISTALLEN (!) DE AARDE (IN IEDER GEVAL EENS WAT ANDERS DAN INSEKTEN OF GROTE HUMANOIDE KATTEN). DEZE KRISTALLEN, DIE ZICH CHENJESU NOEMEN, VERTELLEN ONS DAT DE UR-QUAN, DE SLECHTERIKKEN IN DIT VERHAAL, OP WEG ZIJN RICHTING AARDE OM ONS ALLEMAAL SLAAF TE MAKEN. DE CHENJESU NODIGEN ONS UIT OM LID TE WORDEN VAN DE REBEL ALLIANCE, PARDON, ANDERE FILM, DE ALLIANCE OF FREE STARS (ALLIANTIE VAN VRIJE STERREN).

Na enig overleg besluiten de Verenigde Naties namens de Aarde lid te worden van de Alliance. Dom, dom, dom, de goeden verliezen altijd in het begin van de film, dat weet iedereen.

Terwijl uw voorouders tijdens een expeditie naar Vela II geland zijn op deze planeet om ruines van een verdwenen, hoogontwikkeld volk, de Precursor, te onderzoeken, wordt de Alliantie volledig verslagen en een flink deel van de Aarde vernietigd. Om onze wereld wordt een rood veiligheids-scherm gelegd, het zogenaamde slavenschild. Vanwege dit schild kan niemand de Aarde verlaten.

De expeditie vindt op Vela II een soort van robot-lopende band die in tien jaar een ruimteschip voor ze bouwt. U mag dit ruimteschip besturen.

HET VERZET

Er is 16 jaar verlopen, de oorlog is in ons nadeel beslecht, de alliantie-rassen zijn slaven. U gaat er met uw door Precursor-robots gebouwd superruimteschip op uit om grondstoffen en levende wezens te vinden. Voor de grondstoffen krijgt u Resource Units. Hiervoor kunt u op de ruimtebasis rond de Aarde allerlei modules kopen om uw schip te verbeteren, nieuwe ruimteschepen voor uw vloot aan te schaffen, ook brandstof en bemanningsleden verkrijgt u hiermee. De modules lopen uiteen van brandstoftanks en motoren tot kanonnen en batterijen.

Voor de data over de levende wezens kunt u bij de ruimtehandelaren allerlei nieuwe leuke technische snufjes kopen, die onontbeerlijk zijn om het spel te winnen.

Vliegend door de ruimte ontmoet u allerlei buitenaardse rassen. Van ontwikkelde schelpdieren tot katten, van griezels tot vrouwelijke sexbommen, alles is vertegenwoordigd. Deze rassen kunnen u ook belangrijke informatie geven, die u nodig hebt om de aardsschurken de Ur-Quan te verslaan.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Accolade
MS-DOS ƒ 129,50/BEF 2499
Video: VGA/MCGA
Audio: Soundblaster, Pro Audio, AdLib, Disney Sound Source, MicroSoft Soundboard, Gravis Ultrasound
Min. Config.: 640K RAM (580.000 bytes vrij), hard disk (9,2 Mb)
Optioneel: joystick
Beveiliging: handleiding

IBM

Star Trek, daar deed dit spel me aan denken. Star Trek, maar dan leuker. Want u kunt zelf een ruimteschip bouwen om de ruimte te verkennen, en lekker alle Aliens tot stof te blasten. Star Control 2 is een leuk spel. Het heeft net die goede combinatie van rollenspel en adventure, met een heel klein beetje strategie. Er is prima gebruik gemaakt van geluidseffecten, en de muziek is aardig.

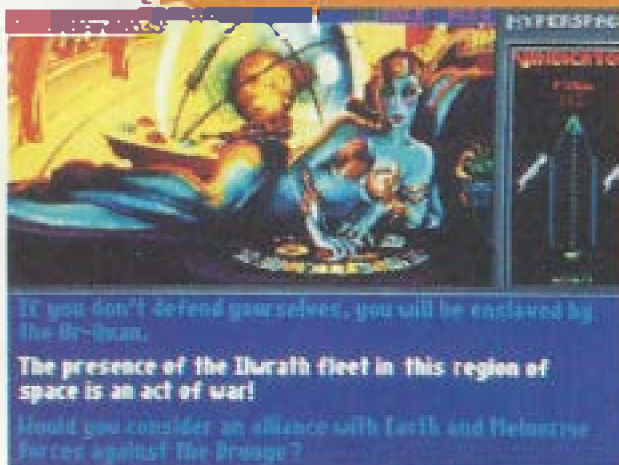
Het enige wat tegenviel waren de ruimteslagen. Voor iemand als ik, die verwend is met Wing Commander en Star Trek, zijn de ruimteslagen in Star Control 2 wel heel erg simpel. Het meeste lijkt het nog op een moderne VGA versie van Asteroids. Gelukkig heeft men de mogelijkheid om die door de computer te laten uitvechten.

Het onderzoeken van al die planeten - uitgevoerd in prachtige 256 kleuren VGA - evenals de onderhandelingen en gesprekken met de buitenaardse wezens boeide me mateloos. Het bleek mogelijk een wezen dat in het begin nogal vijandig was, tijdens een gesprek ervan te overtuigen dat we toch maar beter op een vreedzame manier met elkaar konden gaan dan elkaar tot stof te schieten.

De handleiding is prima verzorgd en bevat uitstekende achtergrondinformatie, zonder al te dik te zijn. Voor liefhebbers van dit genre, een prima spel en zeker een aanrader!

Rob Hunter

MS-DOS



CONTRAPTIONS

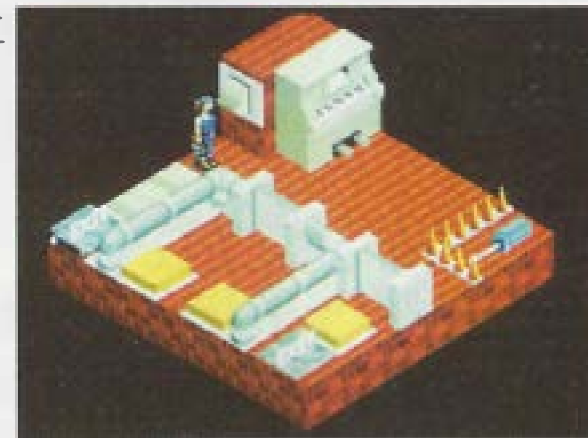
MEN NEME EEN FABRIEK. MEN STOUWE DEZE VOL MET NIET WERKENDE MACHINES. MEN PLAATSE VERVOLGENS ALLERLEI OBSTAKELS DIE ALLEEN MET BEHULP VAN SCHAKELAARS OMGEZET KUNNEN WORDEN EN MEN HEEFT EEN PROBLEEM. NEEM NU EEN REPARATEUR AAN DIE VAN NIKS WEET EN U HEEFT *CONTRAPTIONS*.

DOOLHOF

Amiga



Amiga



Het is de bedoeling dat u binnen één dag de hele fabriek weer aan het draaien krijgt. Hiervoor moet u zes machines repareren. Gadgetco Inc. Is natuurlijk geen gewone fabriek dat zou uw opdracht te simpel maken. Neen, Gadgetco is één gigantisch groot doolhof, dat bestaat uit bogen, liften, buizenstelsels enzovoorts. Onderweg in het doolhof komt u allerlei hindernissen tegen die ervoor zorgen dat u moet gaan nadenken. Dit kunnen gesloten deuren, pijpen uit de grond, vloertegels die u lanceren, lopende banden, elektrische poorten en hekken zijn. Bepaalde voerdelen fungeren als schakelaar die u activeert door erop te springen.

SCHAKELAARS

Er zijn twee verschillende soorten schakelaars. Het ene type blijft, als u erop springt gewoon ingedrukt, het andere type springt na verloop van tijd weer terug in de oude positie. Dit maakt het dus extra lastig, want u moet in bepaalde situaties snel genoeg zijn anders sluiten de deuren voor uw neus. Het kan ook voorkomen dat de deuren voor en achter u sluiten, wat wel heel erg vervelend is, want het enige wat hieraan te doen is, is opnieuw beginnen.

Het is mogelijk situaties op te slaan.

Het intro van Contraptions is er zo eentje waarvan men lekker zin krijgt in het spel wat er achteraan komt. Het is in tekenfilm-stijl gemaakt en ziet er uitstekend uit. De geluids-samples zijn subliem, vooral de claxon en de geniepige lachjes van de collega's komen goed uit de speakers.

Het spel zelf is voorzien van een aantal afwisselende muziekjes, die best wel aardig zijn. De verschillende doolhoven in de fabriek werken verslavend, wat tot gevolg had, dat ik er binnen een week doorheen was. Er zijn namelijk slechts zes machines die gerepareerd moeten worden.

Contraptions beschikt over de mogelijkheid om de resultaten op schijf te bewaren. Het is alleen wel lastig dat een opgeslagen spel altijd aan het begin van een level begint. Ook wanneer u bijna aan het eind van een level bent en het spel op dat moment bewaart, moet u wanneer u datzelfde spel weer laadt, toch het hele level weer opnieuw spelen.

Wat echter wel een beetje tegenviel was de logica binnen het spel, sommige puzzels zijn niet logisch opgebouwd en vaak is het niet echt duidelijk waarom iets gebeurt. Contraptions is een leuk spel, maar de te beredeneren logica van een puzzle-spel mis ik af en toe toch wel.

Erik van Wijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mindscape
Amiga (1Mb) ƒ 79,50/BEF. 1549
MS-DOS ƒ 79,50/BEF. 1549
Video: 256K VGA/MCGA
Audio: Adlib, Soundblaster, Roland
Systeemeisen: 286 16Mhz+, harddisk (4,8 Mb), Dos 3.3+, 640K RAM; joystick optioneel

AMI IBM

3D CONSTRUCTION KIT 2.0

IN DE VOOR PROFESSIONEEL DOORGAANDE TECHNISCHE AFDELINGEN VAN DE NEDERLANDSE TELEVISIESTUDIOS WORDT AL ENIGE TIJD GEBRUIK GEMAAKT VAN ZEER SPECIALE COMPUTER-PROGRAMMA'S. ZO ZIJN ER ONDER ANDERE PROGRAMMA'S DIE HET MOGELIJK MAKEN OM EEN ZOGEHETEN 'VIRTUAL REALITY' OF, IN BEGRIJPELIJKER NEDERLANDS, EEN 'NAGEBOOTSTE DRIEDIMENSIONALE OMGEVING' VIA EEN COMPUTER OP TE BOUWEN EN OP VIDEOBAND VAST TE LEGGEN. ZO'N GEFANTASEERDE EN VIA DE COMPUTER GEMAAKTE OMGEVING (VAAK MET BEWEGING) WORDT ALS EEN VIDEOFILM OP TELEVISIE UITGEZONDEN.

De objecten uit de vorige versie van 3DCK (1.0) die zijn gesaved in het zogeheten 'data format' kunnen worden ingeladen in versie 2.0! Het is dus zaak om eventueel over te nemen objecten of hele werelden uit de vorige versie eerst, uiteraard in versie 1.0, op data format te saven en op een aparte schijfje te zetten. Pas dan zijn ze in versie 2.0 te laden.

Een mooi voorbeeld van computer-videoanimatie is het introfilmpje van RTL4 om een speelfilm aan te kondigen. De televisiekijker wordt meegevoerd door een drukke straat à la Las Vegas met een overdaad aan lichtreclame. Na een spectaculaire rit door de stad stopt de rit voor een stevige rots waarover een gigantisch ruimteschip op de kijker afkomt. Dat onderdeel van de intro-video doet sterk denken aan de wereldberoemde film *Close Encounters of the third kind*. Het videofilmpje staat verder bol van licht- en geluidseffecten. Allemaal verzonnen, ontworpen en gemaakt met behulp van een computer-programma en vervolgens vastgelegd op een videoband!

Vooral Veronica en RTL4 maken van dergelijke vaak flitsende videofilmpjes gebruik om het begin van een speciaal programma aan te kondigen. Iets dergelijks kunt u met de 3D Construction Kit 2.0 voor PC/Amiga/Atari niet precies zo namaken maar het is met dit programma wel ongeveer te benaderen. De geïnteresseerde computeraar die is uitgerust met een prettige hoeveelheid fantasie en een beetje creatieve basis kan zich lekker uitleven met dit prachtige computergereedschap.

GELUID

In nummer 5 van uw lijfblad Hoog Spel zijn we al ingegaan op de mogelijkheden van de eerste versie van de *3D Construction Kit*. Met deze nieuwe versie zijn er nog weer meer en leukere mogelijkheden. Vooral op het gebied van geluid is er een duidelijke verbetering. In de eerste versie kon de speler uit 20 geluiden kiezen om zijn creaties extra inhoud te geven. In versie 2.0 is door de ingebouwde geluidseditor nog meer uit uw gefantaseerde omgeving te halen. Geluiden zijn via de sound editor aan te maken en op elke mogelijke manier te manipuleren. Het animeren (tot leven brengen) van uw creaties is vrijwel gelijk gebleven aan versie 1.0 hoewel er tweemaal zoveel commando's beschikbaar zijn om uw creaties vorm te geven of om, over en onder uw creaties te bewegen.
De file-selector waarmee u door alle directories op elke schijf kunt 'wandelen' is nu ook bruikbaar op MS DOS computers. Er is een forse uitbreiding van de kleurschaal. En een zogeheten 'short-cut list' achterin de dubbeldikke handleiding (180 pagina's uitleg en voorbeelden in het Engels), geeft een lijst van (Alt)toets-combinaties om snel commando's via het toetsenbord te kunnen geven.

CLIP-ART

Echt nieuw is de clip-art library. Het bijgesloten boekje met acht pagina's van elk twaalf kleurenplaatjes geven een overzicht van de in te laden objecten. Daartussen bevinden zich bijvoorbeeld onder het hoofdstuk 'Transport' enkele treinen, een locomotief, bussen, vrachtwagens en vliegtuigen. In het hoofdstuk 'Huishouden' komt u 36 afbeeldingen van alle mogelijke voorwerpen tegen. Van een piano, een fornuis, meubels, boekenkasten en een open haard tot een toilet of een schaakspel. In de groep 'Tuinartikelen' kunt u onder andere een keuze maken uit bomen, struiken, een barbeque of een zwembad. Het hoofdstuk 'Stad' is onder meer gevuld met gebouwen, lichtmasten, stoplichten, een telefooncel en richtingaanwijzers. Verder kunt u in het 96 afbeeldingen tellende boekje nog kiezen uit honden, een spin aan een draadje, katten, koeien of een doodskop.



MS-DOS

VIDEO

Ook nieuw is de functie om ontwerp en beweging als een videofilm 'op te nemen en af te draaien'. Alles binnen het programma *3DCK*. Zo is het mogelijk om via de optie Video een 'opname' van uw werk in het programma te maken (met beweging en al natuurlijk) en deze heen en terug te scannen en op bepaalde punten stil te zetten of een onderdeel snel achter elkaar te herhalen. Het afdraaien van zo'n 'videofilm' op het beeldscherm is eventueel weer binnen een door u ontworpen spel of computerpresentatie te gebruiken.
Ook bij deze versie van de 'Kit' is weer een VHS-videoband gesloten waarop vele fantastische voorbeelden van de mogelijkheden zijn weergegeven.

We hebben ons op de redactie laten verleiden door de uitnodiging in de handleiding: "Leer opnieuw lopen en leer voor de verandering ook eens vliegen".

Hoofdstuk 2 moet dat voor elkaar krijgen. Enigszins hulpbehoevend door het tempo waarin we dit programma moeten bekijken laten we ons leiden door de uitstekende handleiding. We maken een stad in een houten lade, in een bureau, in een kamer, in een prachtig landhuis, in een straat in een stad. Kunt u het nog volgen? Prachtig!

Het animatieonderdeel van de 3D Construction Kit 2.0 laat de hiervoor beschreven lade in het bureau vanzelf open schuiven zodra we binnen een bepaalde afstand komen. Of, eventueel zelf in te stellen, open te schuiven door er op te 'klikken' met de muiscursor.
We gaan ons nu oefenen in het uitvoeren van duikvluchten tussen de zelf ontworpen wolkenkrabbers van Rotterdam!
U ook veel plezier gewenst met dit uitstekende programma!

Robert K. Rewslag

PRODUKTINFO

Fabrikant: Incentive (Domark)
Amiga 500 Plus 1MB: ƒ 149,50/BEF 2899
Atari ST: ƒ 149,50/BEF 2899
MS DOS: ƒ 149,50/BEF 2899
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland
Min. Config.: 640Kb, harddisk en muis aanbevolen (ondersteuning van Expanded en Extended Ram)
Beveiliging: Geen





BEWEGING EN GELUID MAKEN UW ZELF GEBOUWDE 3D-WERELD COMPLEET

HARRIER JUMP JET VS AV8B HARRIER

1993 BELOOFT WEDEROM EEN DRUK JAARTJE TE WORDEN VOOR DE SIMULATORFREAKS, ALS WE DE SOFTWARECATALOGI TENMINSTE MOGEN GELOVEN! DE DEFINITIEVE DOORBRAAK VAN 386 EN 486-MACHINES WAARBORGT KWALITATIEF GOEDE SOFTWARE MET MEER INHOUD EN MOGELIJKHEDEN!



MS-DOS - JUMP JET

Twee maal Harrier

Het nieuwe jaar is nog maar net begonnen als geven twee nieuwe simulatieprogramma's reeds blijk geven van de op stapel staande vernieuwingen: Harrier Jump Jet van MicroProse en AV8B Harrier Assault van Domark.
Beide pakketten zijn aan elkaar gewaagd. Domark levert de combinatie van wargame en vliegsimulator, MicroProse houdt vast aan het concept om een toestel zo goed en uitgebreid mogelijk na te bootsen, zowel visueel als op technisch gebied. De prachtige grafische afbeeldingen, de inventieve menu-besturing, het tot in detail neerzetten van het vliegtuig en het groot aantal bedieningsfuncties in de cockpit compenseren het gemis van de wargame-module van Domark.

Hoofdrolspeler in beide simulaties is de legendarische Harrier en z'n door McDonnell Douglas in licentie gebouwde kloon, de AV8B. In beide gevallen betreft het de laatste versie, respectievelijk de Harrier GR7 en de AV8B Harrier II. Met de FLIR-apparatuur (Forward Looking Infra Red) kan bij nacht, zeer laag vliegend, worden geopereerd. Domark beperkt zich tot de AV8B en laat de Engelse broer voor wat het is.

Wie ooit een demonstratie heeft mogen aanschouwen van de Harrier zal twee dingen niet snel vergeten: De unieke STOL en VSTOL eigenschappen (Short Take Off en Vertical Take Off, verticaal stijgen en landen en een zeer korte aanloop om los te komen van de baan) en de afgrijselijke herrie die de Rolls-Royce Pegasus motor hierbij produceert.

De gedachte dat dit lelijk uitziende, relatief kleine vliegtuig tot weinig in staat is wordt geheel gedaan wanneer men de indrukwekkende hoeveelheid bewapening ziet aan de vele ophangpunten onder de vleugels.
Al deze eigenschappen maken de Harrier tot een geliefd gereedschap voor een simulatie. MicroProse en Domark leveren praktisch tegelijkertijd het bewijs hiervan.

De spellen

Beide pakketten hebben in ieder geval één gemeenschappelijke eigenschap: De missies zijn kort doordat de vijand dichtbij is. Ook in werkelijkheid opereert de Harrier zo ver mogelijk voorin. Noodgedwongen overigens omdat relatief weinig brandstof kan worden meegenomen. De makers van MicroProse hebben in ieder geval weer genoeg tegenstand ingebouwd om de vlieger bezig te houden. Luchtdoelartillerie, raketten en onderscheppingsvliegtuigen liggen voortdurend op de loer.

AV8B HARRIER ASSAULT

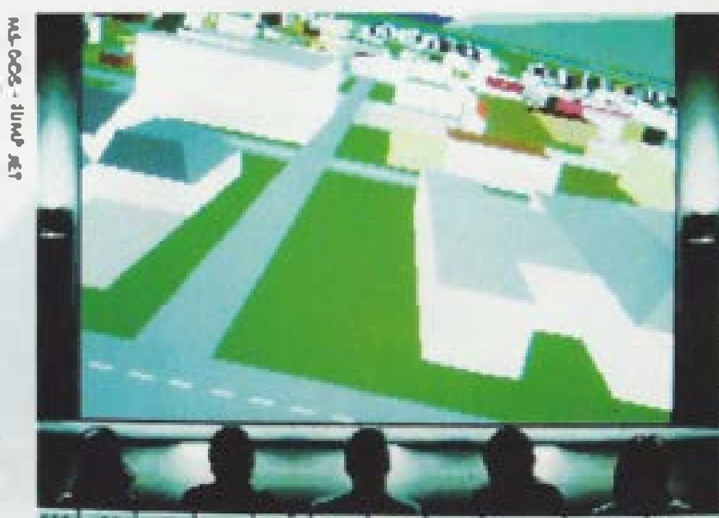
Dit spel is in de eerste plaats een wargame. De in de operatie geplande Harrier-missies kunnen echter zelf worden gevlogen, zodat er voldoende afwisseling ontstaat. In de karige, moeilijk leesbare handleiding gaat de meeste aandacht daarom ook uit naar het plannen van gecombineerde aanvallen. Voor leken die enkel geïnteresseerd zijn in vliegen vormt het wargame-element dan ook een handicap.

Het operatiegebied is Oost-Timor, een eiland bij Indonesië. Een zogenaamde Rapid Deployment Force voert een operatie uit onder de vlag van de Verenigde Naties. Als commandant dient u in een Windows-achtige omgeving het strijdplan te maken en de gehele operatie te begeleiden. Schepen, landingsvaartuigen, helikopters met aan boord commando's en een kleine 8000 mariniers staan oog in oog met een fikse overmacht. Gelukkig is er een squadron Harriers beschikbaar om luchtdekking te geven tijdens de landingen, om gronddoelen te vernietigen of vijandelijke vliegtuigen op te sporen.

De computer kan deze missies voor u uitvoeren maar het is natuurlijk veel leuker om dit zelf te doen. U hoeft zich over het verloop van de strijd geen zorgen te maken, tijdens de vlucht observeert de TAWADS-computer (Tactical Amphibious Warfare Data System) aan boord van het vliegdekschip het verloop van de gevechtsacties. De mogelijkheden om dergelijke gecompliceerde operaties te plannen en in elkaar te zetten worden naar mijn mening niet uitgebreid genoeg behandeld. Het is niet eenvoudig, zo zal spoedig blijken. Daarnaast is de opzet van de schermen en menu's zo ingewikkeld dat een grondige studie hiervan noodzakelijk wordt. Tel hierbij op de met regelmaat voorkomende weigeringen van deze menu's en de chaos is compleet.



MS-DOS - JUMP JET



MS-DOS - JUMP JET

HARRIER JUMP JET

MicroProse presenteert zich op een wijze die we al jaren gewend zijn: inzet van een toestel is mogelijk in meerdere Theaters of Operation (operatiegebieden) die verspreid liggen over de wereldbol. In dit geval zijn dat de Falklands, Hong Kong en de Noordkaap. Aan ieder gebied is een bepaalde moeilijkheidsgraad gekoppeld.
Op het moment dat de speler recruteert moet hij een keuze maken, of de Engelse Harrier GR7 of de Amerikaanse AV8B. Na een beknopte briefing en bestudering van de kaart en de waypoints kan de door het programma gekozen bewapening worden geaccepteerd of naar eigen inzicht worden aangepast. Luchtgevechten, verkenningsmissies, aanvallen op vliegvelden en radars, alles is mogelijk.

Een ruime keuze aan bommen, laser guided missiles, raketten en stoorapparatuur is aanwezig. De route is altijd van tevoren gekozen door de

ASSAULT, Let's Go Vertical


MS-DOS - AV8B


MS-DOS - AV8B


MS-DOS - AV8B

computer. De speler kan hier zelf niets aan veranderen.
Naast een vliegdekschip zijn vooruitgeschoven landingsstrips beschikbaar om vanaf op te stijgen of te landen.

Het vliegen met de Harriers

De Harrier is een gecompliceerd stuk techniek. Voordat ten strijde kan worden getrokken moeten eerst de nodige oefenvluchten worden gemaakt. Zelfs de meest gerenommeerde computervlieger die trainingsvluchten normaal gesproken links laat liggen is hiertoe verplicht. Zowel MicroProse als Domark claimen in de handleiding de meest accurate simulatie van de Harrier neer te zetten. Een van beiden heeft dus ongelijk. De Jump Jet vliegt met uitzondering van de landingen relatief eenvoudig ten opzichte van z'n concurrent. Domark zet een ontzettend bokkig toestel neer dat niet lijkt te luisteren naar stuurcommando's vanaf de joystick of het toetsenbord.

Na een tijdje sukkelen gaat het gelukkig al snel wat beter. De haast spartaanse lay-out van de Domark cockpit staat in schril contrast met het MicroProse toestel dat zoals gewoonlijk van alle toeters en bellen is voorzien. Ook veel aandacht wordt besteed aan de manier van doelaanstraling en gebruik van de Head Up Display (HUD). AV8B Harrier Assault heeft net genoeg in het kantoor zitten om de missies succesvol te kunnen vliegen. Zeer fraai is de mogelijkheid om de luchtinlaten te gebruiken om de tegenstander te slim af te zijn. Tijdens luchtgevechten, die voor een Harrier niet wenselijk zijn omdat hij gewoonweg vermogen en snelheid tekort komt, blijkt de Viffing-methode (Vectoring in Forward Flight) vaak te beslissen over en leven en dood. Door de luchtuitlaten abrupt te draaien zijn zeer korte bochten mogelijk. Door de uitlaten naar voren toe te draaien kan een Harrier op de noodrem gaan staan. Zodoende kan een achtervolger in één keer de gepasseerd worden.

Beide pakketten doorstaan de test van een luchtgevecht, maar de meeste kracht moeten we toch gaan zoeken bij het, zeer laag vliegend, aanvallen van gronddoelen.

Een nachtelijke sluier wordt door de FLIR-infrarood apparatuur eenvoudigweg opzij geschoven. Dergelijke kleinigheden vormen voor de nieuwe generatie Harrier absoluut geen probleem. Uitgerust met Nightvision Goggles op de helm ziet de vlieger bijna net zo goed als overdag.

Detail

Zoals al eerder gezegd is door gebruik van snellere computers meer input in de programmatuur mogelijk. Vooral grafisch kan dit mooie resultaten opleveren. MicroProse gaat zelfs zo ver dat aan de buitenkant van het toestel te zien is hoe de luchtuitlaten gedraaid worden. Ook het terrein is niet meer van de oude stempel.
De platte vlakken van bijvoorbeeld F-117A Nighthawk zijn ingeruild tegen bergachtige gebieden. Dit bemoeilijkt de missies. Doelen die op berghellingen staan opgesteld zijn moeilijk aan te vliegen. Ook is het continu uitkijken voor bergkammen en ravijnen die de hoogtemeter doen springen naar angstvallig lage waarden.

Van *AV8B Harrier Assault* kunnen we over de detaillering het volgende zeggen: Er is zeker niet minder aandacht besteed aan de vormgeving van het vliegtuig en het operatiegebied. Het ziet er in eerste instantie wat saaier uit. Echter, éénmaal boven land onstaat een vreemd, nog niet eerder opgekomen gevoel alsof men echt vliegt. Vooral de opdoemende lichtkogels uit het luchtdoelgeschut versterken dit gevoel. Vliegen met *AV8B Harrier Assault* is anders en dit is zeker niet negatief bedoeld. Kortom, geen voorkeur als we de detaillering moeten beoordelen.

Het is zeer moeilijk te bepalen voor welk pakket men moet kiezen als het budget slechts ruimte biedt voor één aanschaf. Na slapeloze nachten zou ik waarschijnlijk toch besluiten ze maar beide aan te schaffen.
Een pluim is zeker op z'n plaats voor de samenstellers van de MicroProse-handleiding. Alleen daarvoor is de aanschaf al de moeite waard.
Kortom, als u toe bent aan een nieuwe ervaring en u heeft een hekel aan de traagheid van een helikopter, denk dan nog maar eens aan de Harrier. Veel verticaal plezier gewenst!

Rob Loos

PRODUKTINFO

IBM

Harrier Jump Jet

Fabrikant: MicroProse

MS-DOS: ƒ 149,50 / BEF 2889
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 1 Mb, 386, 16Mhz, DOS 5.0, harddisk
Beveiliging: Handleiding

AV8B Harrier Assault

Fabrikant: Domark
MS-DOS: ƒ 129,50 / BEF 2499
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 1MB, 386, 16Mhz, harddisk
Beveiliging: Handleiding


MS-DOS - JUMP JET

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

In *Dragon's Lair II: Time Warp* liet u de boze tovenaar Mordroc in het stof bijten. Net als u koesterde hij namelijk de wens om de schone Daphne te huwen. En, zoals iedereen wel weet: "Liefde is voetbal" of zoiets.
Mordroc's zuster Mordread zint nu op wraak. U speelt opnieuw de rol van Dirk the Daring, de dappere dodo uit deze serie. Mordread heeft Daphne en de koters gevangen genomen en u zult al uw kennis en vaardigheden moeten aanspreken om ze te bevrijden. Slaagt u niet in deze taak, dan zullen Daphne en het nageslacht gedoemd zijn om voor eeuwig hun bestaan te slijten als gevangenen in de Vortex of Eternity.
In *Dragon's Lair III: The curse of Mordread* wordt het bekende principe van dit genre spellen toegepast. Cartoon-achtige animaties en gedigitaliseerd geluid (die voor een deel overigens niet zijn terug te vinden in de speelhal-versie van dit spel) completeren het geheel. Wij zijn zeer benieuwd of de speelbaarheid op een hoger plan ligt dan de voorgaande spellen uit deze reeks.





Readysoft: Amiga, MS-DOS

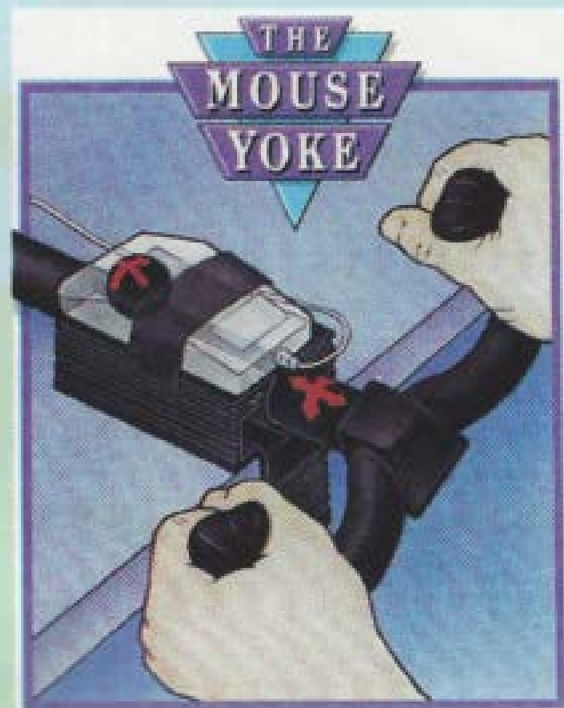
MOUSE YOKE

Er bestaan al diverse speciale besturingseenheden voor vliegsimulaties. Sinds kort is op de Amerikaanse markt een nieuw produkt aan dit assortiment toegevoegd. Dit inventieve accessoire bestaat uit een klem waarmee een houder op het tafelblad of bureau wordt vastgezet en een stuurknuppel zoals we die in de cockpit van een vliegtuig aantreffen, dit alles van hoogwaardig - mat-zwart gespoten - aluminium. In de houder klemt u uw eigen muis met een brede elastische band, waarna de stuurknuppel wordt gebruikt om de bal van de muis te bewegen.

Het apparaatje werkt in ieder geval met *Flight Simulator 4.0* van Microsoft en *Secret Weapons of the Luftwaffe* van Lucasfilm Games, om maar eens een paar beroemde spellen te noemen. Maar, doordat u gebruik maakt van uw eigen muis werken ook alle andere vluchtsimulatoren welke bestuurd kunnen worden via de muis. (Bovendien zien wij geen enkele reden waarom allerlei race-spellen niet ook zouden werken met deze Mouse Yoke.)

Aangezien de Mouse Yoke niet meer is dan een alternatieve manier om een muis te bedienen, is er geen extra poort op de computer nodig. De Mouse Yoke gaat in Amerika over de toonbank voor ongeveer $ 50,00. Het is momenteel overigens nog niet zeker of dit produkt ook via de gebruikelijke kanalen in Nederland en Belgie zal worden verkocht, maar we vonden het interessant genoeg om het te signaleren.

Colorado Spectrum: Amiga, MS-DOS, Macintosh



FALCON 4.0

Helaas, het mag niet zo wezen. Vlak voor het ter perse gaan van deze Hoog Spel vernamen wij uit uiterst betrouwbare bron dat Spectrum Holobyte de reeds gestarte ontwikkeling van *Falcon 4.0* stopgezet heeft. Ook de A-10 simulator waaraan gewerkt werd is definitief van de baan. Reden hiervoor is dat men een overeenkomst getekend heeft met Digital Integration om D.I.'s nieuwe vluchtsimulator *Tornado* in Amerika te gaan distribueren. Over *Tornado* hebben wij u reeds in Hoog Spel 12 bericht. Naar verluidt was Spectrum Holobyte dermate onder de indruk van *Tornado* dat alle werk aan *Falcon 4.0* en A-10 gestopt werd omdat - we citeren nu even - *beide simulators het technologische niveau van Tornado absoluut niet haalden. In één klap bleek dat we technologisch gezien vijf jaar achterliepen.* Einde citaat.



Er is zelfs sprake van dat een door Spectrum Holobyte voor eind '93 geplande helikoptersimulatie (een Gunship simulator) geheel door Digital Integration ontwikkeld zal worden, gebruikmakend van de Tornado technologie. En inderdaad, Tornado is een juweeltje. De detaillering van de wereld is verbluffend en zelfs op een 286 beweegt het geheel uitermate vloeiend. Althans dat was zo op de diverse demo-disks die we overhandigd kregen. We hopen u in een volgende Hoog Spel een ooggetuige-verslag van een gedegen testvlucht te kunnen geven.

Digital Integration, MS-DOS

SHADOW OF THE COMET

Infogrames verraste ons - nog niet eens zo gek lang geleden - met hun adventure *Eternam* (zie Hoog Spel 11, pag. 27). Tegen onze verwachtingen in was *Eternam* een absolute topper die uitblonk op alle fronten.
Inmiddels ontvingen we van Infogrames een demo van de opvolger van dat spel, *Shadow of the comets*. Het spel lijkt qua presentatie sterk op zijn voorganger. In het avontuur speelt u de rol van John T. Carter, een jonge astronoom die in de voetsporen van Lord Boleskine treedt. Boleskine, een excentrieke Brit is 76 jaar geleden afgereisd naar Isthmuth, een kleine vissershaven in de Amerikaanse staat New England. Hier ontdekte hij daar een bepaalde sterrenformatie tijdens de passage van de komeet Halley vreemde kuren vertoonde. Deze spectaculaire ontdekking had catastrofale gevolgen. Lord Boleskine verloor zijn verstand en overleed twee jaar later als patiënt van een Londens krankzinnigengesticht.

Anno 1920 besluit Carter te onderzoeken wat de oorzaak van Boleskine's gekte kan zijn geweest. Aangekomen in Isthmuth ontdekt hij al snel dat de inwoners van het stadje in angst leven. Carter gooit al zijn wetenschappelijke vooroordelen overboord en komt er al spoedig achter dat het in een nabij gelegen bos wemelt van de occulte krachten. Het gevaar bestaat dat deze krachten - bij een juiste stand van de planeten - de heerschappij over de Aarde grijpen. En raadt eens wanneer de planeten de juiste stand bereiken......

Wij kijken al likkebaardend uit naar het verschijnen van dit spel en kunnen slechts hopen dat dat niet al te lang meer zal duren.

Infogrames, MS-DOS



NU OF NOOIT:

Topkwaliteit tegen bodemprijzen

Voor hard- en software loop je nu binnen bij Computer Business & HardwareCenter. Twee speciaalzaken onder één dak, met een kompleet assortiment voor de laagste prijzen, deskundige medewerkers en prima service en garantie. Dubbel zo goed, dubbel zo voordelig!

HARDWARE

386 40 MHz 128K Cache	f. 2095,=
386 DX 33 MHz 128 KB cache	f. 1999,=
486-33MHz 256K Cache	f. 2699,=
486-50 MHz 256K Cache	f. 3150,=
486.66 DX2 256 KB cache	f. 3395,=
[illegible] 386 SX 16	f. 1595,=

4 MB geheugen, 5,25" en 3,5" fdd, 105 MB hdd, 2 ser. interface, 1 par. interface, 1 game interface, 512K VGA CARD, SVGA color monitor, keyboard, Dr DOS 6.0

Notebook SX-25, 2MB intern & 80MB hdd	f. 2450,-

Meerprijzen:

105 MB hdd i.p.v. 40 MB hdd	f. 300,=
200 MB hdd i.p.v. 40MB hdd	f. 499,=
1 MB extra	f. 100,=
1 MB VGA Tseng Lab i.p.v. 512 KB	f. 125,=
Tseng Lab HI-color card, 64.000 kleuren	f. 200,=
[illegible] 2 MB V 34 True-color card	f. 295,=
VGA kleurenmonitor, 28 dot-pitch	f. 250,=

Printers:

Star LC-809 NLQ	f. 349,=
Brother Laserprinter HL 4E	f. 1695,=
Hewlett Packard LaserJet IIP NL	f. 1695,=
Hewlett Packard DeskJet 500NL	f. 799,=

Modems

Tornado 12400E (extern)	f. 225,=
Tornado 12400B (intern)	f. 199,=
Tornado II 2400 E (extern)	f. 279,=
Tornado II 2400 B (intern)	f. 239,=
Tornado Fax/modem 9624 E (extern)	f. 499,=
Tornado Fax/modem 9624 H (intern)	f. 450,=
Tornado Fax/modem 9696 H (intern)	f. 250,=
Tornado Fax/modem 9696 E (extern)	f. 299,=
Tornado III FM 144 E (extern)	f. 999,=
Tornado II FM 144 E (intern)	f. 399,=

Monitoren:

Provitec VGA kleur 2145, dot 28	f. 675,=
Provitec VGA kleur 2145, dot 39	f. 475,=
[illegible] VGA monochroom High res	f. 295,=

MAANDAANBIEDING

Let Op!

SVGA Monitor	f. 395,=
Paradox ml. database UK versie 3.5	f. 295,=

Zeergrote keuze aan nieuwe spelsoftware in onze winkel. Grote selectie CD-ROM programma's.

• • • • • • • • • • • • • • • • • • •

VOORDELIGER KAN HET NIET:

f 2095,-

Een Tornado 386 - 40 MHz, 64K Cache met 4MB geheugen, 5.25" en 3,5" drives, 105 MB harddisk en Super VGA monitor, Dr DOS 6.0

(*) Aanbieding geldig tot 01-03-93 en zolang de voorraad strekt. Zet- en drukfouten voorbehouden.

• • • • • • • • • • • • • • • • • • •

MULTI MEDIA KIT (CD-ROM & ATI SOUNDCARD, 16 bit, 4 CD's met software + 2 speakers f. 999,=

VGA KAART 1 MB + WINDOWS ACC f. 200,=

Multi-Media

Multi media kit (Soundcard + 4 CD's + speakers)	f. 999,=
Thunder & Lightning card 24 bits video, 16,8 milj. kl. incl.	
Thunderboard geluidskaart	f. 449,=
SoundBlaster Pro kaart	f. 425,=
Sherlock Holmes CD-ROM	f. 129,=
Mammals CD-ROM	f. 199,=
King's Quest V CD-ROM	f. 99,=

Wing Commander/Ultima 6 dubbel disk met prima spellen	f. 99,=
Wing Commander/Secret Mission 1 & 2	f. 99,=
Ultima I t/m VI, alle Ultima avonturen op 1 CD	f. 199,=
American Vista CD-ROM	f. 149,=
World View CD-ROM	f. 149,=
Mozart CD-ROM	f. 149,=
Encyclopedia CD-ROM	f. 149,=
Sherlock Holmes CD-ROM	f. 149,=
Distant Suns CD-ROM	f. 149,=

Wij hebben meer dan 100 CD-ROM titels op voorraad. Vraag om een lijst

HARDDISKS & MOEDERBORDEN

AT-20	f. 190,=
SX-32	f. 290,=
386-40 / 128 KB cache	f. 425,=
486 40 / 256 KB cache	f. 997,=
486-50 / 256 KB cache	f. 1395,=
486-66 DX2 / 256 KB cache	f. 1595,=

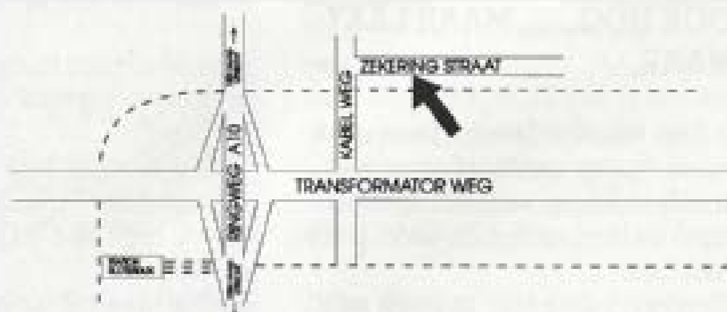
Harddisks

Seagate 40 MB, 25 ms	f. 321,=
Seagate 105MB, 16 ms	f. 475,=
Western Digital 210 MB, 12 ms	f. 821,=
Conner 540 MB	f. 1875,=

Game software

Falcon 3.0	f. 139,=
Aces of the Pacific	f. 129,=
1946 - Aces of the Pacific datadisk	f. 99,=
Flightsimulator 4.0 alle scenery disks leverbaar, zoals:	
* Sound/aircraft upgrade	f. 99,=
* European scenery disk	f. 69,50
F-15 Strike Eagle III	f. 149,=
Amazon	f. 149,=
Patriot	f. 149,=
Terminator 2029	f. 129,=
Sim Life	f. 139,=
Dragon's lair	f. 139,=
Cobra Mission	f. 149,=
Wing Commander 2 Special Operations 1, 2 Speechpack p.st.	f. 69,50

COMPUTER BUSINESS & SOFTWARE CENTER



Computer Business & Software Center • Zekeringstraat 43, 1014 BV Amsterdam • Tel: 020-684 83 66, Fax: 020-684 76 41

Ook voor postorderverzendingen door het gehele land • Alle prijzen excl. B.T.W. behalve Game software

Bel altijd voor de laagste prijs!

HOME ALONE

HET KON NIET UITBLIJVEN, OOK VAN DEZE IN AMERIKA ZEER SUCCESVOLLE FILM WERD EEN COMPUTERSPEL GEMAAKT. DE ENIGE VERSIE DIE TOT DUSVER IN NEDERLAND UITGEBRACHT WERD IS DIE VOOR DE GAME BOY. DE MS-DOS EN AMIGA VERSIES ZIJN NOOIT OFFICIEEL UITGEBRACHT HIER; HETZELFDE GELDT VOOR *HOME ALONE 2* DAT ONLANGS VOOR MS-DOS IN AMERIKA UITGEBRACHT WERD.

Harry en Marv, de twee boosaards die gebukt gingen onder de bijnaam *The Wet Bandits*, hebben hun schuld aan de gemeenschap afgelost (zijn dus uit het gevang gelaten) maar willen zich nu wreken op Kevin McCallister. Voor de goede orde, Kevin is de persoon die ervoor gezorgd heeft dat ze enige tijd buiten de gemeenschap doorgebracht hebben.

Harry en Marv hebben het zo geregeld dat Kevin's familie niet aanwezig is wanneer zij aanbellen. En deze keer hebben die twee gluiperds versterking meegebracht. Hun bendeleden hebben zich voorgenomen de familie McCallister van de nodige sieraden en kostbaarheden te ontdoen.

Kevin staat er helemaal alleen voor! Kan hij het familiefortuin uit de grijpgrage klauwen van de Wet Bandits houden?

Kevin kan zijn familie voor het ergste bewaren door alle kostbaarheden in veiligheid te brengen voordat de bendeleden er lucht van krijgen. Kevin moet alle hoeken en gaten van het grote huis doorzoeken. Het huis heeft vier vleugels, elk met tenminste twee verdiepingen.

Kevin heeft een grote waszak bij zich waarin hij voorwerpen kan stoppen. Wanneer deze zak vol is moet hij geleegd worden. De inhoud kunt u via de hier en der verspreide luiken voor de vuilewas in de kelder storten.

Om naar het volgende level te kunnen gaan moet Kevin een aantal voorwerpen verzameld hebben. Bovenin beeld ziet u een kluis, waaronder aangegeven hoeveel voorwerpen Kevin nog minimaal moet verzamelen. Meer mag natuurlijk ook, dat levert bonuspunten en extra vermogens op.

Overal kan Kevin voorwerpen vinden, sommige zijn ingenieus verstopt. U moet dus bureaus, kasten en wat dies meer zij zo grondig mogelijk doorzoeken. Ook is het verstandig boven op apparaten en meubels te kijken.

Heeft Kevin eenmaal een level afgemaakt, dan dient de volgende verschrikking zich aan. Hij moet afdalen naar de kelder en het opnemen tegen de ergste griezels uit zijn nachtmerries. En deze zijn iedere keer weer anders!

Gelukkig heeft Kevin wat wapens die hij gebruiken kan. Zo kan het waterpistool (maximaal tien schoten) de nodige schade aanrichten, evenals de katapult. Ook het jachtgeweer zal al snel uiterst nuttig blijken.

In totaal krijgt Kevin niet drie soorten inbrekers te maken. De Vingervlugge



Bende zijn niet echt lastig, ze jatten alleen maar. De Gauwdieven jatten ook, maar vallen daarbij Kevin lastig. De Rammers tot slot zijn wel het ergst, zij geven blijkbaar niet om buit maar hebben als enige doel Kevin verrot te rammen. En wanneer Kevin een beetje lang in hun buurt blijft beginnen ze de kamer te verbouwen.

Home Alone is een combinatie van actie en puzzelen. Alhoewel de actie aanvankelijk wat magertjes is - maar dat wordt verderop in het spel beter - zijn de puzzels best wel aardig.

Home Alone is een niet onaardig spel dat zeker in Amerika vanwege de naam flink zal scoren. De film heeft in Nederland weinig gedaan, dus vanwege de naam zal niemand dit spel willen aanschaffen. En dat is jammer, want zo slecht is dit spel nu ook weer niet.

Harry d'Emme

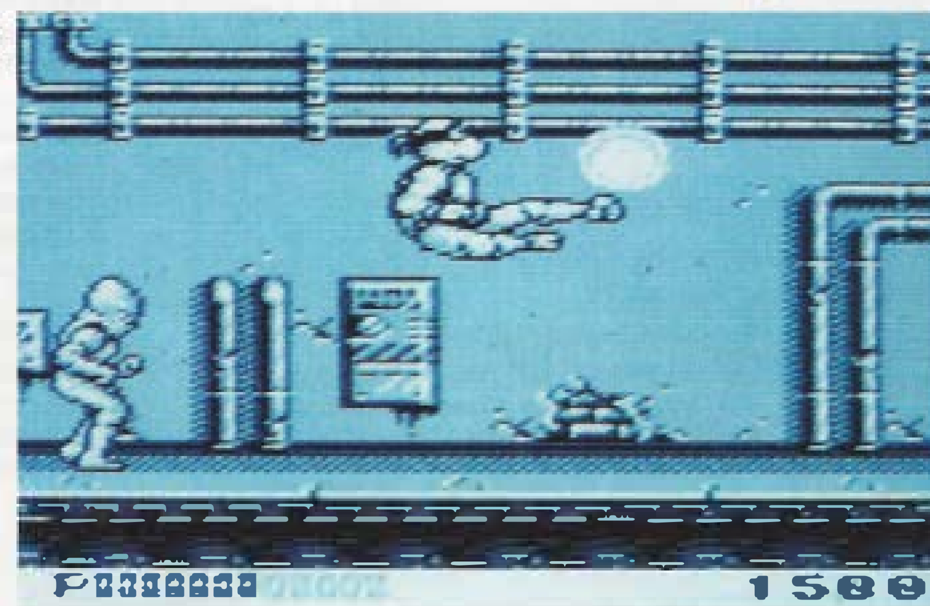
PRODUKT INFO

Fabrikant: T*HQ
Game Boy ƒ 99,00/BEF. 1855

NGB

TURTLES 2: Back from the Sewers

KONAMI ZET DE REEKS SUCCESVOLLE *TURTLE* SPELLEN VOORT MET DIT NIEUWE DEEL VOOR DE GAME BOY. WAARBIJ OOK WIJ EERLIJK TOEGEVEN ONDERTUSSEN DE MANIER VAN TELLEN VAN KONAMI ALLANG NIET MEER TE BEGRIJPEN. WANT HET EERSTE *TURTLE* SPEL VOOR DE SUPER NINTENDO WAS *TURTLES 4*, EN DIT IS 2 EN DAN HEB JE VOOR DE NES OOK NOG....... MAAR LAAT MAAR.



In *Back from the Sewers* (Terug uit de riolen) moeten onze heldhaftige ninja schildpadden het wederom opnemen tegen de boosaardige Shredder en zijn Foot Clan.
Shredder is deze keer zo pissig op onze vrinden dat hij niet alleen weer eens een keertje hun vriendin April O'Neil ontvoerd heeft; en haar wil gebruiken om hen in de val te lokken; erger nog, om zeker te zijn van zijn overwinning heeft hij een verbond gesloten met Krang, het criminele buitenaardse monster. En of zelfs u dit monsterverbond van het kwaad kunt verslaan is nog maar de vraag.

Zoals gewoonlijk begint u weer met te bepalen welke Turtle u als held neemt. Ook nu heeft elke held specifieke voor- en nadelen.
Met uw favoriete Turtle begint u nu aan uw avontuur. Wanneer u een level weet te beëindigen komt u tegenover de vijandelijke leider te staan. Deze moet u verslaan om naar het volgende level te komen. In totaal zijn er zes levels, welke zich zowel boven als onder de grond afspelen.
Raakt u onderweg echter alle energie kwijt dan wordt uw Turtle gevangen genomen en moet u een andere held inzetten. Gelukkig kunt u een gevangen genomen Turtle nog wel bevrijden, dit kan echter alleen wanneer u met een andere Turtle een level uitspeelt. U komt dan tegenover een robotbewaker te staan die verslagen moet worden zodat uw vrind kan ontsnappen.
Lukt het u een level uit te spelen zonder dood te gaan dan komt u in een bonuslevel terecht. Hier moet u zoveel mogelijk pizza's zien te verzamelen. U weet immers, pizza's zijn goed voor Turtles.

Ook al is dit meer van hetzelfde, Konami heeft weer gezorgd voor een uiterst speelbaar produkt dat een ieder kan bekoren, Turtle-fan of niet. De actie is fanatiek en uitgekiend, de grafische weergave is gestoken scherp, de muziekjes - waarbij men zelfs uit een aantal melodieën kan kiezen - nodigen tot meehummen uit. Kortom, de ondertussen zowat voor vanzelfsprekend genomen Konami kwaliteit die nog eens beklemtoond wordt door de uitstekende gedigitaliseerde spraak in het titelscherm: COWABUNGA!! En ook de hartekreet van onze vrinden: It's Pizza Time wanneer u het spel pauzeert is subliem.

Alhoewel wat aan de prijzige kant - dit is de duurste Game Boy cartridge die ik ken - kan ik slechts concluderen: Aanschaffen!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Game Boy ƒ 109,00/BEF. 1995

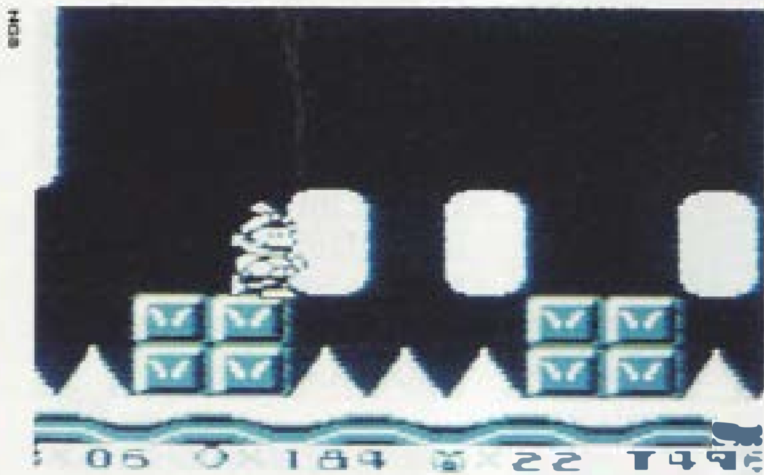
NGB

SUPER MARIOLAND 2

EVENTJES WAS MARIO WEG VAN HUIS, BEZIG MET HET MYSTERIEUZE BUITENAARDSE WEZEN TATANGA IN SARASALAND TE VERSLAAN. OF EEN SNOODAARD GRIJPT ZIJN KANS. HIJ NEEMT MARIO'S KASTEEL OVER EN KRIJGT DE BEVOLKING MIDDELS EEN BETOVERING IN ZIJN GREEP.
DEZE MALLOOT NOEMT ZICH WARIO (HOE SUBTIEL) EN HIJ HEEFT DE ZES GOUDEN MUNTEN VAN MARIO'S KASTEEL OVER HEEL MARIOLAND VERSPREID. DE MUNTEN WORDEN BEWAAKT DOOR DIEGENEN DIE DOOR WARIO BETOVERD ZIJN. ZONDER DEZE MUNTEN KAN MARIO ZIJN EIGEN KASTEEL NIET BETREDEN. DUS UW TAAK IS WEDEROM DUIDELIJK. AAN HET WERK!

6 Golden Coins

Super Mario Land 2 is qua opzet gelijk aan de andere Mario spellen zoals we die van de 8 bit NES kennen. U moet Mario door een groot aantal velden leiden, onderwijl munten en andere voorwerpen verzamelend. Ook in dit spel kan Mario veranderen. Als Super Mario kan hij veel meer en wanneer hij Vuur Mario wordt kan hij vuurballen als wapen gebruiken. Andere Mario's zijn de Konijn Mario (door de lucht zweven dankzij lange, flapperende oren), Water Mario (zwemmen) en Ruimte Mario (door de ruimte zweven en op de maan springen).
Natuurlijk zijn er ook heel wat vijanden waaronder de Strijdkever, de Skelet-



bij, Grubby en Spikey.
Zoals gewoonlijk kunt u Mario op diverse manieren helpen. Hij kan niet alleen extra hoog springen, maar ook een draaisprong maken waarmee hij blokken kan breken om zo bij munten te komen.
Af en toe komt u in een wereld een bel tegen. Wanneer Mario deze laat rinkelen, dan begint hij wanneer hij daarna dood gaat weer op dit punt. En soms, aan het eind van een wereld, kan Mario een bonusspel spelen door belletje te trekken.

Super Mario Land 2 kent zeven werelden plus nog wat verborgen verrassingen. Omdat het spel zo uitgebreid is, heeft Nintendo ervoor gezorgd dat u uw spelsituaties kunt bewaren zodat u later weer verder kunt gaan waar u gebleven bent en niet iedere keer helemaal opnieuw hoeft te beginnen. Dit gebeurt automatisch en zonder codewoorden. Wanneer u nu later de Game Boy weer aanzet komt u na het titelscherm op een veld met drie buizen terecht. Iedere buis is een bewaard spel en het getal erboven geeft aan hoeveel levels u in dat spel uitgespeeld hebt. Natuurlijk kunt u een opgeslagen spel verwijderen.

Super Mario Land 2 mag dan wel meer van hetzelfde zijn, maar het is wel heel veel en heel goed meer. Voor wie maar niet genoeg kan krijgen van de Mario spellen is dit een gezonde en plezierige uitdaging.

Aanraden!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Game Boy ƒ 99,00 / BEF. 1885

SNEAKY SNAKES

IN DIT SPEL MAKEN WE KENNIS MET DE SLANGEN ATILLA EN GENGHIS. WANNEER HUN VRIENDINNETJE SONIA TE GRAZEN WORDT GENOMEN DOOR DE GEMENE KNABBELAAR KUNNEN ATILLA EN GENGHIS DIT NIET OVER HUN KANT LATEN GAAN.

Dus gaan beide slangenheren op weg om Sonia te bevrijden. Maar om in het nest van de Gemene Knabbelaar te komen zullen ze eerst zestien levensgevaarlijke levels moeten overleven. En in elk level wemelt het van de vijanden, de een nog venijniger dan de ander.
Uiteindelijke doel in ieder level is alle Nibbley's op te peuzelen en de weegschaal zien te bereiken voordat de tijd verstreken is.

OP WEG

Natuurlijk bent u de enige die Sonia uit de klauwen van de Gemene Knabbelaar kunt redden, zo hoort dat in deze sprookjes.

U kunt vijanden - de Nibbley's - vernietigen door ze meermalen met uw venijnige tong te raken of bovenop ze te springen. Hoezo afvallen? Maar ook uw tegenstanders zitten niet stil. Ieder geslaagd tegenoffensief kost u een deel van uw staart. Verliest u al uw staartsegmenten dan kost dit een leven. Ook het vallen op een (vlijmscherp voorwerp kost een leven.

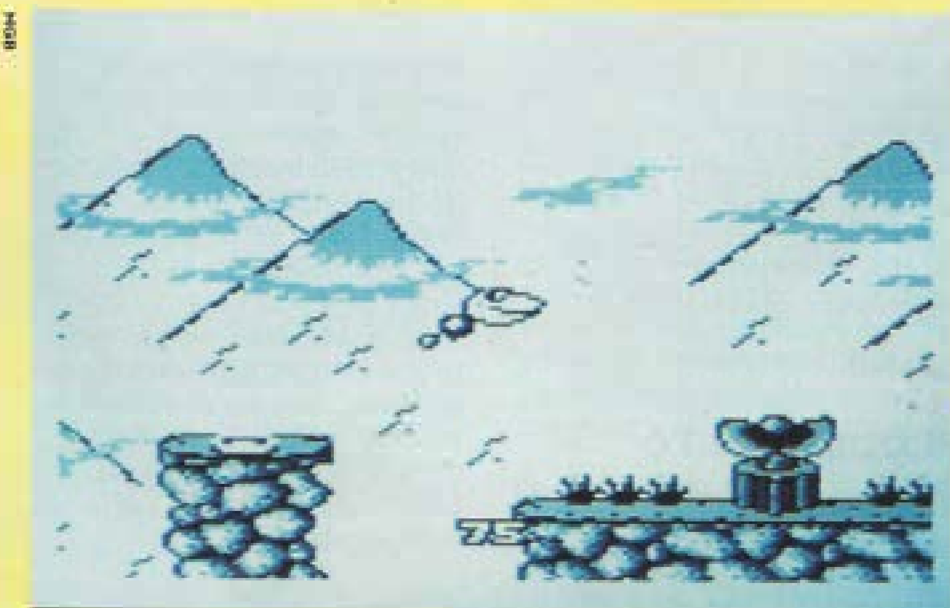
Om door een level heen te komen moet u net zolang Nibbley's opeten totdat uw staart begint te knipperen en een bel waarklinkt. De bel betekent dat u genoeg Nibbley's verorberd hebt om de weegschaal in uw voordeel te doen doorslaan. En daardoor gaat de deur naar het volgende level open.

Een ander voordeel van Nibbley's eten is dat u voor iedere Nibbley (zou die naam soms iets met het Amerikaanse woord 'to nibble' = oppeuzelen te maken hebben?) een staartdeel erbij krijgt. En hoe meer staartdelen, des te langer kunt u overleven.

BONUS

Gelukkig kunt u ook bonussen verkrijgen. Zo kunt u een tongverlenger krijgen waarmee u vanaf een veilige afstand een Nibbley kunt oppeuzelen. Of wat dacht u van een klok waarmee u meer tijd krijgt (waren we dat vergeten? Juist ja, er is een tijdlimiet). Daarnaast vindt u diamanten (maakt u onkwetsbaar), een speedsleutel (u gaat véééél sneller) plus extra levens.

Wanneer u twee Game Boys (uiteraard elk met een Sneaky Snakes spel erin) aan elkaar verbindt, krijgt u zowel Attila als Genghis op het scherm en gaat u gezamenlijk op pad.



Sneaky Snakes is in wezen een Mario kloon. U kruipt en springt door het veld, onderwijl met uw spitse tong de vijanden oppeuzelend. Ook zijn er vijanden die zich niet zo makkelijk in de luren laten leggen, de haaien in de rivier zijn niet bepaald mals te noemen.
Toch heeft dit spel wel wat, ik heb dan ook vele uren verslaafd achter de Game Boy gezeten.

Uitstekend!

Harry d Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Tradewest
Nintendo Game Boy ƒ 99,00 / BEF. 1885



ANOTHER WORLD

SNES

DE JONGE ATOOMGELEERDE LESTER CHAYIN LEGT DE LAATSTE HAND AAN ZIJN NIEUWSTE UITVINDING: EEN ATOOMDEELTJES-VERSNELLER.

Het is een stikdonkere nacht, een woeste storm giert om het ultra-beveiligde lab waar Lester zijn laatste experiment uitvoert. Veel zin om alle veiligheidsvoorschriften na te leven heeft hij niet, de spanning is té groot!

Tussen blikjes cola en schimmelende resten pizza's gaat Lester achter zijn computer zitten en voert nog wat data in. Het grote moment is gekomen: het experiment begint. Zijn hart stokt in zijn keel, zal alles goed gaan?

Buiten gaat het nóg harder te keer, een gigantische bliksemflits slaat in, net op het moment dat de versneller geactiveerd wordt. Feilloos weet de flits de versneller te vinden en windt zich als snel als een python om Lester heen. Een enorme elektrische lading vormt zich, een explosie volgt... een leeg niets resteert...

U bent als Lester in een donkere poel in de *Andere Wereld* beland. Het is nu zwemmen of verzuipen... de zoektocht naar het onbekende is begonnen.
Het spel is ingedeeld in verschillende scènes, waar de speler zich al schoppend, rennend, zwaaiend, rollend en schietend doorheen moet worstelen. Het spel speelt als een film, er is geen scoresysteem. Een uitgespeelde scène levert een code op, waardoor u niet steeds opnieuw hoeft te starten.

Vieze plakkende bloedzuigers, monsters, dodelijke stoom, grijpgrage slierplanten en vallende rotsen maken het onze acteur niet makkelijk. In de tweede scène, bungelend in een kooi, ontmoet u een vriend. Hij zal u helpen, dus laat hem niet alleen achter.

Het spel kent geen moeilijkheidsniveaus.

Hup, Another World in m'n Supermesse en na het waarlijk indrukwekkende intro bekeken te hebben, wat u overigens kunt overslaan, ging ik fanatiek aan de gang. Althans, dat wilde ik. Wat is dit? Een blauw beeld met wat beweging erin? Handboek er maar even bijgepakt, ik bleek onder water te zitten. Met behoorlijk wat fantasie kon ik hierna enigszins een speler ontdekken. Ik zwom naar de oppervlakte en rende naar rechts. Na wat bloedzuigers te hebben ontweken kwam ik een roofdier tegen. Wat nu? Handboek er maar weer bij. Gelukkig, de oplossing voor deze scène staat erin.
En zo gaat dit spel maar verder en verder, het is gewoon niet duidelijk wat gedaan moet worden. Zonder hulp ben ik zelf (en vrienden van mij) niet eens door scène 2 gekomen!

Het ziet er heel goed uit; de muziek en de spraak zijn indrukwekkend, maar het is gewoon onspeelbaar. De speler lijkt zo futloos, hij is niet vooruit te branden. Monsters daarentegen, poeh!

Interplay heeft de originele Amiga versie perfect - inclusief het klokje dat de Amiga aan het laden was vanaf diskette, de hufters! - overgezet naar de Super Nintendo. Op de Amiga was het al niets, en dit is dus ook niks!
Aardig geprobeerd, en het had misschien best wel een goed spel kunnen worden, maar in mijn ogen kun je nog beter geld weggeven aan een goed doel of zo. Erger je je tenminste een stuk minder!

Milco Peters

PRODUKT INFO

Fabrikant: Interplay
Super Nintendo ƒ 189,00/BEF. nnb

SNS

The Simpsons: BART'S NIGHTMARE

IN HET EERSTE ECHTE *SIMPSONS* SPEL VOOR DE SUPER NINTENDO IS *BART SIMPSON* DÉ GROTE STER. VOOR DE ZOVEELSTE KEER HEEFT BART ZICH VOORGENOMEN EEN VOORBEELDIGE LEERLING TE ZIJN. HIJ ZIT IJVERIG ZIJN HUISWERK TE MAKEN, MAAR AL SNEL WORDT EEN ZAGEND GELUID HOORBAAR:

zzzzzzzzZZZZZ

SNES

In Bart's nachtmerrie steekt een vreemde wind op en al zijn huiswerk waait naar buiten. Bart springt uit het raam om de volgeschreven velletjes te pakken te krijgen en opeens tuimelt hij kilometers omlaag totdat hij met een klap zichzelf beduusd op een stoep terugvindt. Verdwaasd kijkt hij om zich heen, hij is in de Winderige Wereld beland.
Pas als alle vellen gevonden zijn krijgt Bart een voldoende en mag hij naar huis. Maar de velletjes zijn ook in andere Werelden zoals Bartzilla, Maggie's Tempel en Bart's eigen bloedbaan beland.

In de Winderige Wereld krijgt Bart bonussen, zoals een blikje cola of kauwgum wanneer hij over de bewegende brievenbussen springt. Met kauwgumbellen kan Bart bijvoorbeeld de lee weglagen, die hem in een kikker wil veranderen (Oma's dikke smakzoenen - yuk! - veranderen de kikker overigens weer terug in Bart). Allerlei gevaren liggen op de loer, zoals een schoolhoofd die een braadventje maakt van Bart of een langs-scheurende schoolbus. Splat, mag ik u Bart, deze vlek op het asfalt voorstellen?

Als Bart, al dan niet op een skateboard een poort ontdekt kan hij in een andere Wereld komen. Er zijn vijf van deze bizarre Werelden, waar talloze nieuwe dingen te ontdekken zijn. Soms kruipt Bart in de huid van Bartman, ergens anders komt hij z'n striphelden Itchy en Scratchy tegen.

In een nieuwe Wereld verandert ook de besturing. Een springknop in de ene Wereld kan ergens anders een bloedvirus-opblazer zijn.

Elke keer dat Bart geraakt wordt, verliest hij een Z uit z'n voorraad. Zijn de ZZzzzzz's op, dan wordt Bart wakker. Aan u ervoor te zorgen dat alle velletjes gevonden zijn voordat Bart ontwaakt.

Bart's Nightmare is heel origineel en ziet er goed uit. Zelfs een anti-Bartfan zal veel plezier beleven aan de humor in het spel. Drinkt Bart bijvoorbeeld een blikje cola dan kan hij een lekkere vette boer laten. Overigens, in een andere Wereld is er een smerig ventje op een vliegende olifant die een nog grotere boer, gehuld in een groene wolk, kan laten.
Er valt heel wat te ontrafelen in dit spel. De controller werkt in elke Wereld net even iets anders. Even de handleiding doorworstelen kan daarom zeker geen kwaad.

De geluidjes en de muziek geven het spel een echt Simpsons sfeertje. Het is zeker geen spel voor kinderen alleen, iedereen kan hier lol aan beleven. De knipoogjes naar TV-series, films en spots zijn een leuk detail.

Het enige waar ik wel tegen aankijk is de bijzonder hoge prijs.

Milco Peters

PRODUKT INFO

Fabrikant: Acclaim
Super Nintendo ƒ 199,00/BEF. nnb

SNS

EEN LEGER HUURLINGEN, SLECHTS BEKEND ONDER DE NAAM PROJECT 4,

UN SQUADRON

IS EEN JAAR TERUG HET VREEDZAME KONINKRIJK ASLAN BINNENGEVALLEN. ALLE GEBIEDEN STAAN NU ONDER DE HEERSCHAPPIJ VAN HET WREDE PROJECT 4. BEHALVE ÉÉN: AREA 88.

In dit stukje woestijn zijn de beste piloten ter wereld gestationeerd: het *UN Squadron*. Alle hoop van de Aslanieten is gevestigd op de piloten van dit legendarische eskader, alleen zij kunnen het land van de kwade overheersers bevrijden.
Een aantal beroemde piloten maakt deel uit van *UN squadron* zoals Shin Kazama uit Tokyo, Mickey Scymon uit San Francisco en Greg Gates uit Denemarken. Shin is de snelste vlieger uit het gezelschap, maar hij weet niet zo goed met wapens om te gaan. Mickey daarentegen kan de meest speciale wapens als beste hanteren, maar is een middelmatige vlieger. De stoere bolster Greg is een veteraan in het vak en weet als geen ander snelte herstellen van schade en verwondingen, maar is wel een echte brokkenpiloot.

ALLE BEGIN...

Aan het begin staat een F8E Crusader ter beschikking alsmede $ 3000. Geld is noodzakelijk om toestellen met speciale wapens uit te rusten of voor het aanschaffen van nog geavanceerdere gevechtstoestellen. Elk toestel heeft unieke eigenschappen en specialiteiten, zoals grond of luchtdoelen, radarontduiking of superwendbaarheid. Ook verschillen de toestellen in vuurkracht en snelheid.

Op een kaart van Aslan staan alle bezette gebieden, van waaruit regelmatig aanvallen op Area 88 uitgevoerd worden. Acht missies moeten ten uitvoer worden gebracht welke door de speler geselecteerd kunnen worden (althans binnen het verlichte deel van de kaart). Het plannen van een route over de kaart kan van groot strategisch belang zijn!

De actie vindt plaats op een horizontaal of - in latere levels - verticaal scrollend beeld. Project 4 verdedigt een gebied met zwaar geschut, zoals tanks, luchtafweersystemen, onderzeeboten en gevechtstoestellen. Elk gebied is afgesloten met een of ander mega-afweergeschut, zoals een militair bouwwerk of super schip. Het vernietigen van doelen levert dollars of power-up's (meer vuurkracht) op. Bonusmissies, waarbij de vijand op de bodem van een ravijn vernietigd moet worden, geven nog meer cash. Bovendien verschijnen er zo nu en dan speciale voorwerpen, zoals extra valuta of een beschermingsschild.

UN squadron is waanzinnig! De beelden zijn spectaculair, kijk maar eens naar het levensechte wolkendek in de tweede luchtmissie. Ondanks alle actie op het scherm vertraagt de Super Nintendo nauwelijks, dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld R-Type. En neem maar van mij aan dat het heel erg druk op het scherm kan worden. De scrolling in de bonusmissie, waarbij over de bodem van een ravijn wordt gevlogen, is ongelofelijk snel en heb ik nog nooit zo goed gezien op welke computer dan ook.

Het is onmogelijk te omschrijven hoe het voelt om *UN Squadron* te spelen. Voordat je het weet speel je geen spel meer, maar beleef je het spel. Het geluid had iets beter gekund, maar dat doet totaal niets af aan het spel. Er zijn drie moeilijkheidsniveaus, waarbij de makkelijkste stand al onhaalbaar lijkt; vanaf level 4 wordt het echt heel moeilijk. Er schijnt zelfs een vierde, extra moeilijk, level te zijn.

Het spel is niet uitsluitend een knal-alles-wat-beweegt-neer spel, maar door het strategische effect moet ook nagedacht worden over de te volgen route. Dit is een spel waarmee u pas stopt als u door kramp in de vingers niet meer spelen kunt.

Wat ook hier echter weer een absolute domper op het spelplezier zet is de prijs die er voor betaald moet worden. Deze is absurd hoog! Kan iemand mij uitleggen waarom?

Milco Peters



PRODUKT INFO

Fabrikant: Capcom
Super Nintendo
ƒ 199,00, BEF. 3499

SNS

SUPERSMASH TV



DE NABIJE TOEKOMST: BLOEDDORSTIGE TV-VERSLAAFDEN WILLEN STEEDS MEER GEWELD OP HET SCHERM. DE POPULARITEIT VAN TV-SPELPROGRAMMA'S WAARIN MENSEN STRIJDEN OP LEVEN EN DOOD IS GIGANTISCH SNEL TOEGENOMEN. ÉÉN SHOW SPRINGT ERUIT ALS ZWAARSTE, MEEST DODELIJKSTE, SPECTACULAIRE, GEVAARLIJKSTE, MAAR OOK HOOGST BELONENDE: *SMASH TV*.

WAT GEBEURT ER?

Eén of twee zwaarbewapende spelers worden de arena ingestuurd om onder de ogen van het studiopubliek en miljoenen kijkers een strijd aan te gaan tegen menselijke, niet-menselijke en mens-achtige wezens. Zij strijden om het geld en de prijzen, waarmee zij superkampioen worden van *SMASH TV*.

Met het joypad kan de held bewogen worden en met de knoppen A, B, X, Y kan naar alle kanten worden gevuurd. Dit vergt wel enige gewenning.
In elke ruimte komen uit verschillende deuren tegenstanders binnenlopen, die allemaal vernietigd moeten worden. Er zijn verschillende wapens beschikbaar, die gedurende een aantal seconden na het oprapen van een wapen bruikbaar zijn. Bovendien zijn er extra powerups, zoals meer snelheid en een krachtveld.

Elk van de vier levels wordt afgesloten met super-tegenstanders, hierbij is heel wat vuurwerk nodig om ze te verslaan. In een aantal bonusronden kan heel veel prijzengeld worden verzameld. Voor het echte grote geld moet u in de Pleasuredome zijn, maar om hier te komen moeten wel alle sleutels van het spel worden verzameld (inclusief sleutels in verborgen ruimten).

U hebt vijf levens en vier continues (ook voor 2 spelers).

Een schiet-alles-neer spel in de stijl van het befaamde (en oude) *Robotron*. *Smash TV* is een perfecte omzetting van de arcade-machine met alle velden, muziek en spraak.
Het spel ziet er goed uit en is het leukst met zijn tweeën. De tegenstanders komen met tientallen tegelijk het scherm inrennen en dat van vier kanten! De Super Nintendo wordt hierdoor absoluut niet vertraagd. De controllers reageren perfect en zijn uitermate geschikt voor dit soort spellen (de arcade machine had trouwens 2 joysticks per speler).

Het spel zal zeker niet iedereen aanspreken, maar is een aanrader voor wie gewoon lekker ouderwetse schiet-er-maar-in-het-wilde-weg-op-los actie thuis op de buis wil spelen.

Milco Peters

PRODUKT INFO

Fabrikant:
Super Nintendo ƒ 159,00/ BEF. 2899

SNS

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

SNES



SARDIUS, DE KEIZER VAN HET KWAAD, HEEFT PRINSES GUINEVERE HAAR DE SLIJMERIGE CRYPTEN VAN HET GEESTESRIJK ONTVOERD. HET RIJK DER GHOULS IS HERREZEN, LEVENDE DODEN WAREN DOOR HET LAND.

Onze dappere held, de ridder Arthur, moet de diepten van het Rijk trotseren om Guinevere te redden en het kwaad te vernietigen. Gewapend met zwaard en magie moeten gevaren als vampiers, ridder-etende planten, opensplijtende gronden, zwellende zeeën en andere duivelse creaties worden overwonnen.

VERZAKKEND LANDSCHAP

Na het intro, en voordat het spel begint, wordt de complete wereld en de positie van de speler getoond. Rondom scheurt de grond open en verrijzen zombies uit hun graven. Arthur is uitgerust met een grijs harnas en een zwaard, u loopt van links naar rechts. Het vernietigen van monsters levert niet alleen punten op, maar soms ook nieuwe wapens. Er kan slechts één wapen worden gedragen, het is dus oppassen om een goed wapen niet in te ruilen voor een slechtere.

In het spel verschijnen op vaste posities schatkisten met nieuwe wapens, harnassen (bijv. brons of goud) of schilden om de speler te versterken. Met een gouden harnas kan de speler magie gebruiken - zoals donder, tornado of nucleair.

Tijdens een sprong kunt u nogmaals springen om hoger te komen of brede kloven te overwinnen. Als u wordt geraakt verliest u het harnas en staat u in uw vaalgekleurde hansopje (ogen dicht dames). Zonder harnas geraakt worden is dodelijk.

Het spel kent vier moeilijkheidsgraden. U hebt maximaal negen levels en vijf continue's, die tijdens het spel nog kunnen oplopen. Er zijn acht levels met elk een grote schildwacht met een sleutel voor het volgende level.

De achtergrondmuziek is perfect afgestemd op de sfeer van het spel. Super Ghouls & Ghosts ziet er niet alleen goed uit, maar speelt ook te gek. Je zit meteen midden tussen landopenscheurende zombies, huilende wolven, vuurspuwende slangen en andere engerds. De dubbele sprong (nogmaals springen op het hoogste of verste punt) is eventjes wennen, maar na wat oefenen voelt men de grote speelbaarheid van dit spel. SG&G is een perfecte omzetting van het gokhalspel. Het kent echter één gigantisch nadeel: het is zo verslavend dat ik hele nachten door bleef spelen om net weer iets verder te komen.

Kortom, wederom een absolute topper uit de keukens van Capcom. En dat voor die prijs!

Absolute aanrader.

Milco Peters

PRODUKTINFO

Fabrikant: Capcom
Super Nintendo ƒ 149,00/BEF. 2899

SNS

TALESPIN

***TALESPIN* HEEFT ALS HOOFDPERSOON DE DISNEY TEKENFILM FIGUUR BEER BALOO DIE ZIJN BESTAAN BEGON IN *JUNGLE BOEK* ALS OPVOEDER VAN MOWGLI. AL SNEL KREEG HIJ ZIJN EIGEN (TEKENFILM)-SERIE *TALESPIN* WAARIN HIJ EEN ONVERVAARDE PILOOT SPEELT.**

Baloo vervoert talloze vrachtjes voor zijn klanten. Maar hij krijgt het moeilijk wanneer Don Karnage en zijn bende piraat-piloten achter hem aan gaan. Met man en macht proberen ze te verhinderen dat Baloo zijn vracht aflevert.

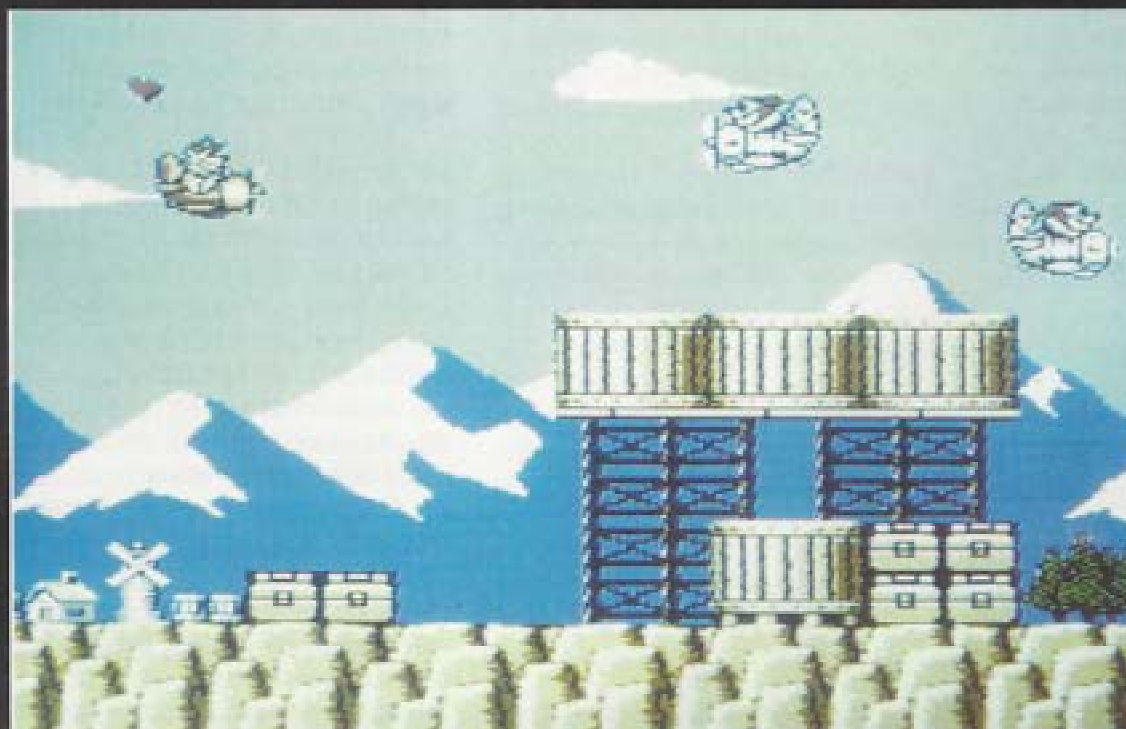
Maar Baloo is een ervaren piloot. Niet alleen weet hij de vijanden en hun kogels te ontlopen - al moet hij er ondersteboven voor vliegen, hij pikt ondertussen ook nog verschillende bonussen, zoals zakken geld en mysterieuze koffers op.
En natuurlijk landt hij regelmatig bij de hangar van Wildcat om eventuele schade aan zijn toestel te laten herstellen.

In totaal zijn er acht levels, variërend van vliegen boven zee tot een spookhuis en duistere onderaardse gangen. Aan het eind van ieder level moet Baloo het tegen de meest uiteenlopende eindmonsters opnemen. En iedere keer weer zijn andere tactieken van toepassing.

Uiteraard kan Baloo bonussen oppikken. Koffers en fruit geven bonuspunten en hartjes extra energie. Zakken met geld stellen Baloo in staat noodzakelijke apparatuur van Wildcat te kopen. Wildcat heeft niet alleen extra levens, maar ook bewapening, extra motorvermogen, snellere kannonnen en continue's op voorraad.

Ieder level bevat de toegang tot een bonuslevel. Komt u in een bonuslevel terecht, dan springt Kit Cloudkicker uit het ruim van Baloo's vliegtuig. Kit kan dankzij een ingenieus skateboard over de wolken rijden, probeer zoveel mogelijk ballonnen te raken en het fruit dat dan verschijnt op te pikken. Een bonus-level duurt maximaal veertig seconden.

NES



Talespin ziet er best wel aardig uit, zeker de latere levels bieden het nodige. Toch was ik al snel uitgekeken op de actie, er is vrij weinig variatie. Ook de bonuslevels bieden weinig bijzonders of het moest pure verveling zijn.

Er is weinig dat mij boeit in dit spel, ik weet betere actie-vliegspellen. En het gebruik van een op zichzelf best wel charmante beer doet me daar echt niet anders over denken.

Harry d'Emme

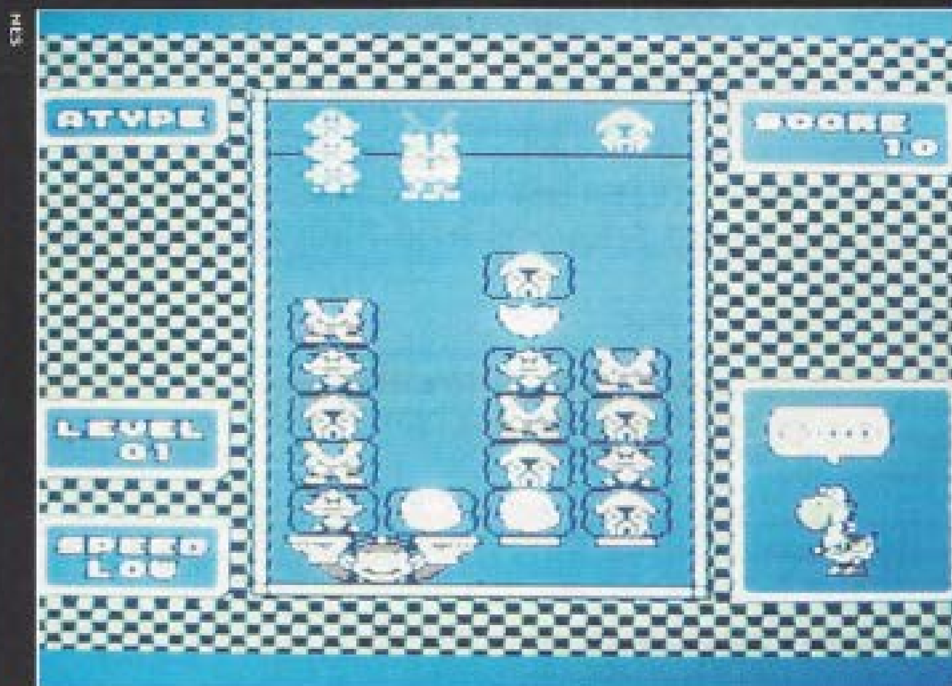
PRODUKT INFO

Fabrikant: Capcom
Nintendo NES
ƒ 149,00/BEF. 2865

NES

MARIO & YOSHI

MARIO & YOSHI IS EEN VARIANT OP HET BEKENDE _TETRIS_ EN LIJKT NOG HET MEEST OP _HATRIS_ VAN BULLET PROOF SOFTWARE. _HATRIS_ IS, AFGEZIEN VAN DE SHARP VERSIE (HS7), NOOIT IN EUROPA OP DE MARKT GEBRACHT.



Ook in *Mario & Yoshi* worden we geconfronteerd met een verticale trechter waarin voorwerpen omlaag zakken. Onderin de trechter of kolom zien we Mario die beide handen omhoog houdt. In iedere hand houdt hij een dienblad. Met het joypad kunt u Mario links/rechts laten bewegen, ook kunt u hem laten omdraaien waardoor hij de beide dienbladen omwisselt. Wanneer Mario de dienbladen omwisselt, gaan de op de dienbladen liggende voorwerpen mee.

Voortdurend dalen verschillende figuren in de kolom omlaag. Wie goed kijkt herkent Little Goomba, Bloober en Boo Duddy, maar dan ook net. De bedoeling is een neerdalend figuur te koppelen aan zijn/haar evenbeeld waardoor beiden verdwijnen. Zijn de figuren niet gelijk, dan stapelen zij zich in de beste *Tetris*-traditie op. Komt een stapel boven de lijn aan de bovenzijde van het beeld uit dan is het spel afgelopen.

Gelukkig hebt u de eischalen. Er zijn zowel boven- als onderkanten van eieren. Wanneer u de bovenzijde van een ei koppelt aan de onderzijde dan - ongeacht de hoeveelheid vormen ertussen - verdwijnt alles in de kolom.

OPTIES

Mario & Yoshi kent een aantal opties. Zo kunt u kiezen uit twee soorten spellen. In type A moet u zoveel mogelijk punten scoren, terwijl in B zoveel mogelijk levels gehaald dienen te worden.
Daarnaast kunt u kiezen uit verschillende levels (snelheid waarmee de figuurtjes omlaag komen), snelheid (variabel) en de muziekjes die ten gehore gebracht kunnen worden. Doodse stilte is eveneens mogelijk.

Het is eveneens mogelijk met twee spelers tegelijkertijd te spelen. Wie het eerst alle figuren op het dienblad opgeruimd heeft, wint. Voor elk leeggeruimd scherm ontvangt u een ei. Wie het eerst drie eieren heeft, is de winnaar. In de *Challenge* variant kunt u uw tegenstander opzadelen met uw problemen, uw verzamelde figuren worden naar het speelveld van uw tegenstander geteleporteerd.

Tsja, wat moet je nu hiermee? Het is en blijft een snel gemaakte variant op *Tetris* die bij lange na niet de kwaliteit van dat spel biedt.

Hier hoeft niet lang over nagedacht worden. Om Paul de Leeuw te citeren: doorspoelen!

Absoluut!

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Nintendo
Nintendo NES ƒ 119,00/BEF. 2375



TOP GEAR

TOP GEAR VOOR DE SUPER NINTENDO IS GEBASEERD OP HET BEROEMDE AUTORACESPEL _LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE_ VOOR DE AMIGA VAN GREMLIN GRAPHICS. IN HOOG SPEL 12 BESPRAKEN WE DE DERDE GEHEEL VERNIEUWDE VERSIE VAN DIT RACESPEL. _TOP GEAR_ BEVAT ALLE BELANGRIJKE ELEMENTEN EN MOGELIJKHEDEN UIT _LOTUS_, MAAR KENT NOG MEER ACTIE EN CIRCUITS.

AAN DE START

U hebt zich gekwalificeerd voor het wereldkampioenschap. De beste coureurs rijden om de wereldtitel in een serie van 32 races waarbij de gevaarlijkste en meest veeleisende circuits van acht landen worden aangedaan. Twintig brullende monsters staan aan de start, echter, slechts vijf kunnen door naar de volgende ronde.

Een race gaat natuurlijk dag en nacht door en echte *Top Gear* coureurs rijden het liefst op openbare wegen vol hindernissen. De circuits bevatten het nodige heuvel- en bochtenwerk en zijn uitgevoerd in een realistisch 3D perspectief, waarbij u van achter op uw wagen kijkt. Uiteraard is een race-simulatie niet compleet zonder pitstops waar uw team een strijd tegen de klok voert om het benzine slurpende monster weer bij te tanken.

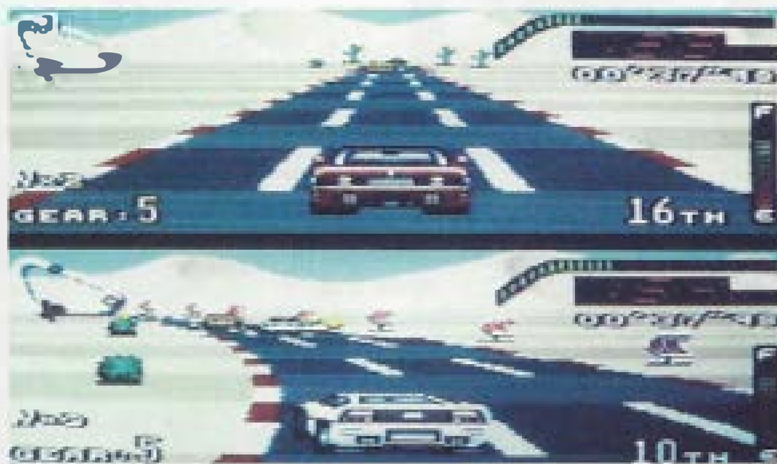
Vier topwagens staan tot uw beschikking, de *Cannibal* (razendsnel), de *Razor* (lekker zuinig), de *Sidewinder* (super bestuurbaar) en de *Weasel* voor het snelle bochtenwerk. Alle wagens beschikken bovendien over nabranders (nitro) voor supersonische snelheid.

Beginners zullen ongetwijfeld voor een automatische transmissie kiezen, maar een topracer kiest natuurlijk voor een handgeschakelde bak voor topprestaties. Maximaal twee spelers kunnen gelijktijdig aan een race deelnemen. Ook kunt u het alleen tegen een computertegenstander opnemen.

Elke race begint met een informatiescherm met de lengte van de baan, het aantal te rijden rondes (laps) en het baanrecord. Het racescherm zelf is in tweeën gesplitst, in de ene helft ziet u uw eigen wagen, in de andere die van uw (computer)tegenstander.

Wanneer u vier rondes achter elkaar bij de eerste vijf eindigt, mag u in een ander land racen. Een 'password' systeem is ingebouwd om later weer in het laatst gereden land te kunnen starten.

Het spel heeft drie moeilijkheidsniveaus waarbij zelfs topspelers zich niet hoeven te vervelen. Voor de linkshandigen onder ons, de controller kan 180° worden gedraaid zodat er ook rechts gestuurd kan worden. Dit is iets wat we nog niet eerder tegenkwamen, petje af voor de bedenker hiervan.



**Top Gear is een uitermate geslaagde omzetting van het Amiga-spel. De racebanen met heuvels en dalen geven een grandioos 3D-gevoel en zijn supersnel (vooral met Nitro bijna onnavolgbaar).
De keuze tussen een benzineslurpende snelheidsmonster of een langzamere, zuinige racebak (minder pitstops) maakt dit spel ook een beetje strategisch. Het wordt steeds moeilijker vier rondes achter elkaar te halen en daardoor naar een andere lokatie in de wereld te promoveren.**

Top Gear is 100% pure race actie, waar net zoals in het echt ook tactiek benodigd is, wanneer het gaat om bijvoorbeeld pitstops.

Het spel is uitdagend en het leukst met z'n tweeën. _Top Gear_ bekijkt racen vanuit een andere hoek dan F-Zero en is voor de liefhebber absoluut verplicht.

Mirko Peters

PRODUKT INFO

Fabrikant: Kemco
Super Nintendo ƒ 139,00/BEF. 2899



TROLLEN TUIMELEN TOMELOOS



IN VELE LANDEN ZIJN DE FELGEKLEURDE *TROLLEN* HÉT GROTE SPEELGOEDSUCCES VOOR DE KERST GEWEEST. HET ENGELSE SOFTWAREHUIS FLAIR HAAKT FEILLOOS OP DIT SUCCES IN MET DIT ARCADE PLATFORMSPEL.

In een verre tijd in een lang vergeten land vinden we in een besneeuwd heuvellandschap een klein dorpje. Aan de rand van het dorpje staat een klein huisje, op de gevel in grote groene letters het woord SPEELGOED.

Binnen knispert het houtvuur, de speelgoedmaker bergt net zijn gereedschappen weg. Bedachtzaam staart hij naar de klok boven de schouw. Hij gaapt, het is tijd naar bed te gaan.
Overal in de werkplaats ligt speelgoed; soldaatjes, auto's, poppen en beren, ballen, robotten, vliegtuigen en oja, zelfs een Troll - door een jongetje ingeruild voor een tol - bevolken de schappen.



De klok slaat twaalf, de echo galmt door het huis. Plots valt de sneeuw niet langer en de grootvaderklok komt krakend tot stilstand.
Het is doodstil, zelfs de muizen houden hun adem in. Opeens klinkt een vreemd geluid, de ogen van de Troll gaan open, hij ademt diep en komt tot leven. Hij springt over de planken waarop hij zolang bewegingloos gestaan heeft.

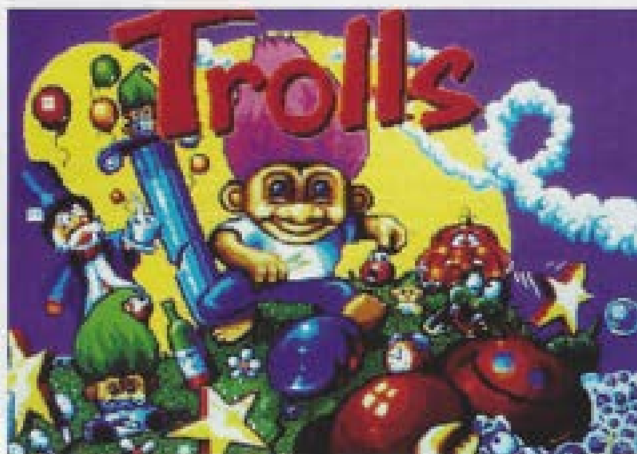
Op magische wijze is de werkplaats in een grote kamer met vele vreemde deuren veranderd, ongetwijfeld een uitnodiging tot avontuur. Gedachten flitsen door hem heen. Waarom gebeurt dit? Wat moet ik in deze vreemde werelden doen? Een stem antwoordt hem: *Vannacht word jij een held, kleine Troll, je moet de verdwenen trollenbaby's redden en ze veilig naar huis brengen. Je kunt vliegen, zwemmen en zelfs een magische jojo gebruiken. En vergeet niet al die ballonnen te laten knappen!*

Klinkt vreemd? Maar dit wordt echt een magische nacht, een nacht vol avontuur en vermaak... want laten we eerlijk wezen, iedereen moet tenminste één keer in zijn leven een held zijn! Of niet soms?

DEUREN

Na de inleiding die het voorafgaande verhaal vertelt komt u in een grote hal terecht met twee soorten deuren. Sommige deuren staan open en u kunt er een silhouet van de wereld achter zien. Andere deuren zijn beschilderd met een vraagteken. Deze geven toegang tot bonuswerelden. Bij iedere gewone wereld hoort een bonuswereld, maar u kunt een bonuswereld pas betreden wanneer u een wereld uitgespeeld hebt.

U kunt werelden in willekeurige volgorde betreden maar u moet wel alle werelden in een kamer uitgespeeld hebben voordat u de uiteindelijke uitdaging van de kamer, welke achter een zware, gesloten houten deur ligt, kunt aangaan.



WAT KUNT U?

Uw machtigste wapen is de jojo, alhoewel u hem wel eerst moet zien te vinden. Met de jojo kunt u muren en platformen verbrijzelen, ook kunt u hem à la Indiana Jones als haak gebruiken. Sommige velden zijn zonder gebruik van de jojo niet uit te spelen!
Voornaamste doel in een wereld is het opgegeven aantal baby's te redden, maar daarnaast is er nog wel meer te doen. Probeer zoveel mogelijk ballonnen te laten ploffen, meestal komt dan een nuttig voorwerp tevoorschijn. Wat dacht u van snelle laarzen, schilden, vleugels (om te vliegen) en speciale springschoenen? Maar er zijn ook minder hulpzame voorwerpen zoals het bier, waardoor de Troll dronken wordt en waggelend verder gaat.

U kunt aan de haarkleur van uw Troll zien wat voor extra's hij heeft. Normaal is zijn haar paars, maar wanneer hij dronken is verandert het in groen. De snelle schoenen geven hem geel, de vleugels wit haar.

Ook vindt u letters waarmee het woord BONUS gevormd kan worden. Hebt u het woord BONUS compleet dan gaat u na het uitspelen van de wereld naar de bonuswereld. Maakt u echter de fout het woord BOGUS te vormen dan gaat u naar een BOGUS wereld. Hier moet u binnen een bepaalde tijd een aantal voorwerpen zien te vinden, lukt dit dan krijgt u dubbele bonuspunten voor dat level. Lukt het niet, dan bent u een leven kwijt.

Wanneer u voldoende baby's gevonden heeft moet u de uitgang van het level zien te vinden.

WERELDEN

Iedere wereld is opgebouwd uit een enorm aantal platformen, liften, springveren en andere verrassingen zoals onzichtbare platformen. Tegen deze laatste zult u in de beste Mario traditie moeten aanspringen om ze zichtbaar te maken.
Iedere wereld heeft meerdere levels. Bovendien zijn er naast de bonuswerelden ook nog geheime levels en kunt u naar andere werelden warpen.

AMIGA

De Amiga versie mag dan misschien qua graphics niet boven andere Amiga spellen uitsteken, maar het geheel inclusief ploppende ballonnen en kreetjes van de Troll maken dit tot een amusant spel.

MS-DOS

De MS-DOS versie is weergaloos. Jammer genoeg ontbreken de stemmetjes uit de Amiga versie, maar u krijgt wel een ontzettend speelbaar spel. Perfecte kleuren, zelfs de EGA versie ziet er gelikt uit, grandioze animaties en sublieme deuntjes; Trolls is een tekenend voorbeeld dat de PC echt niet voor een Nintendo onder hoeft te doen. Tot 30 Mhz is Trolls speelbaar, daarboven wordt het te snel en zult u de processorsnelheid omlaag moeten schakelen.

Voor wie nog geen spelcomputer heeft en spellen zoals Sonic en Mario leuk vindt is dit een verplichte aanschaf. Alle facetten van deze beide spellen zitten in Trolls, vanaf de manier van spelen tot en met de snelheid en de ingewikkeldheid van de werelden. Maar ook Zool en Magic Pockets vinden we in Trolls terug, van Zool is het snoepgoed veld zowat direct overgenomen. Het zal behoorlijke tijd duren voordat u door dit spel heen bent. En dan kunt u altijd weer opnieuw beginnen, want er zijn zoveel verrassingen mogelijk...

Trolls is een ware ontdekking, het blijkt dat uitstekende spellen niet eens zo gek veel geld hoeven te kosten.

Absolute en onvermijdelijke aanrader!

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: Flair
Amiga (1Mb) ƒ 69,50/BEF. 1359
Atari ST ƒ 69,50/BEF. 1359
MS-DOS ƒ 69,50/BEF. 1359
Video: EGA/VGA
Audio: AdLib, Soundblaster
Systeemeisen: 640K RAM (550K vrij), 286 12Mhz+, DOS 3.0 of 5.0 (geen 4.x)
Besturing: joystick/toetsenbord
Beveiliging: handleiding



Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

Cartridge

MEER ENERGIE, MEER LEVENS, MEER POWER, MEER BRANDSTOF, MEER WAPENS, MEER MUNITIE, MEER PLEZIER

INGEBOUWDE CODE GENERATOR!! VOOR ONEINDIG LEVEN



NU VERKRIJGBAAR VOOR

MEGADRIVE™ HFL.169,-
*SUPER NES™ HFL.169,-
GAME BOY™ HFL.129,-



Alle prijzen plus Hfl. 10,- verzendkosten

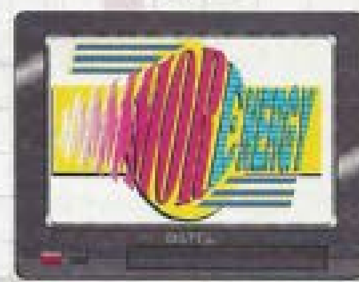
WORD GAME EXPERT MET ACTION REPLAY



Action Replay
DE SUPER BEDRIEG CARTRIDGE

MET ACTION REPLAY KUNT U UW FAVORIETE GAMES TOT HET LAATSTE LEVEL DOOR SPELEN !!!

ONEINDIG AANTAL LEVENS, MEER ENERGIE, MEER BRANDSTOF, MEER POWER, WORD WINNAAR IN IEDER SPEL MET ACTION REPLAY VOOR MEGADRIVE™, SUPER NES™ EN GAMEBOY™





■ ACTION REPLAY is een volledig nieuwe ontwikkeling, met een eigen ingebouwde LSI CUSTOM CHIP. Deze werd speciaal ontwikkeld om de gebruiker de mogelijkheid te geven de spelprogrammering te veranderen en zo de favoriete games tot het einde te kunnen doorspelen.

■ Met de unieke ingebouwde "GAME TRAINER" is het mogelijk direkt uw eigen codes voor oneindige levens, meer power, levels enz. enz. te kunnen vinden.

Met ACTION REPLAY kunt u levels bereiken waarvan u dacht dat ze niet bestonden, dit is de cartridge die experts en operators van hot-lines gebruiken. Een nieuwe code vinden is een kwestie van een paar minuten.

■ SUPER NES™ versie van ACTION REPLAY maakt het mogelijk om Amerikaanse en Japanse games op Uw NL SNES spelcomputer te spelen. Keuze uit een enorme reeks van U.S.A. games.

■ MEGADRIVE™ versie van ACTION REPLAY werkt tevens als een adapter voor Japanse Games, waardoor het mogelijk wordt Japanse cartridges te gebruiken.

■ Door het geavanceerde ASIC hardware design, kunt u direkt nieuw verschenen games met ACTION REPLAY manipuleren. Dit is de enige cartridge die u altijd nodig heeft !!!

■ ACTION REPLAY is zeer eenvoudig te bedienen, geen speciale kennis noodzakelijk. Alle ingaves met de joystick/pad. Eenvoudiger kan het niet !
Wordt geleverd met Nederlandse handleiding.





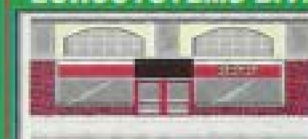
"SEGA" & "MEGADRIVE" ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", GAMEBOY" & SUPER NES ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN NINTENDO OF AMERICA INC.

*BELANGRIJK
ACTION REPLAY IS NIET ONTWIKKELD, WORDT NIET GEPRODUCEERD EN GEDISTRIBUEERD DOOR NINTENDO INC. OF SEGA ENT. LTD.

EURO Systems B.V.

HOE BESTELT U HET SNELST!
TELEFOON [24 UUR SERVICE] 08380-20222 FAX -32146
ALLE ORDERS NORMALERWIJZE BINNEN 48 UUR LEVERBAAR.
IMPORTEUR VOOR DE BENELUX
EUROSYSTEMS B.V.
POSTBUS 179 6710BD EDE
OOK VERKRIJGBAAR BIJ DE ERKENDE VAKHANDEL

EUROSYSTEMS B.V.



Postbus 179
6710BD EDE

QUEST FOR GLORY 1

SIERRA IS BEZIG ZICHZELF TE HERHALEN. NA "UPGRADES" VAN VIER VAN SIERRA'S OUDSTE, IS *QUEST FOR GLORY* DE VIJFDE DIE AAN EEN OPKNAPBEURT TOE IS.

Maar eerlijk is eerlijk. Quest For Glory was in het oorspronkelijk bouwjaar 1989 een van Sierra's meest ambitieuze projecten en werd een groot succes. De beslissing om ook dit adventure een facelift te geven is dan ook helemaal niet zo gek. Als u het origineel kent (destijds nog Hero's Quest geheten) zult u weten dat het met de plaatjes en geluid nog niet zo goed gesteld was als bij eerste King's Quest spellen en Police Quest.



MS-DOS

DOE-HET-ZELF HELD

Als held in opleiding komt u terecht in het plaatsje Spielburg, waar men wanhopig op zoek is naar een held. Bij het lokale heldengilde hangt een mededeling over de verdwijning van de dochter van de baron. Een grote beloning wordt uitgeloofd. Omdat u tijdelijk toch niet weg kunt, omdat een lawine de hoofdweg heeft afgesloten, besluit u om zich maar verdienstelijk te maken. Als het u lukt om de vermiste dochter te bevrijden en daarbij ook de plaatselijke bandietenbende op te rollen, zult u werkelijk met de titel van "held" kunnen pronken.

BEROEPEN

De serie wijkt een beetje af van de andere "Sierra's", waar het de hoofdpersoon aangaat. Bij Quest for Glory kunt u de verschillende karaktertrekjes, vechttechnieken en vaardigheden van de hoofdpersoon zelf ontwikkelen. Niet alleen in het begin waar u zelf al een keuze kunt maken tussen vechter, magiër en dief, maar door het gehele spel heen kunt u onder andere door te vechten steeds sterker worden en bepaalde vaardigheden verbeteren. Deze aspecten beslaan eigenlijk het RPG-gedeelte van het spel. Doordat u in het begin de keuze moet maken tussen bovengenoemde 'beroepen' kunnen verschillende delen in het spel anders lopen dan wanneer u een ander beroep gekozen had. In principe kan men het spel dus drie keer spelen en steeds weer nieuwe dingen tegenkomen.

NUTTIG HANDWERKEN

Om van Quest for Glory een grafisch hoogstandje te maken, heeft Sierra een techniek gebruikt die voor spellen nieuw is, namelijk die van de klei-animatie. Allereerst wordt op papier geschetst hoe een persoon of monster eruit moet zien en daarna wordt van zo'n tekening een kleipoppetje gemaakt. Dit poppetje wordt dan voor de camera gezet en er worden foto's gemaakt van het poppetje in telkens een beetje afwijkende houding of beweging. Door de foto's in de computer te zetten en snel achter elkaar af te draaien (20 foto's per seconde) ontstaat een animatie.
Het geluid is minder spectaculair veranderd. De muziekjes uit de oude versie zijn min of meer gehandhaafd (die waren ook al in AdLib), alleen krijgt u nu wel op de Soundblaster gedigitaliseerd gebrul en geschreeuw.
De teksten zijn wel een stuk uitgebreid, net als die bij het hiernaast besproken spel Police Quest I.

Of Sierra van plan is om alle oude spellen te vernieuwen is nog niet bekend. Men kan het zien als verspilling van creativiteit en menen dat ze zich beter kunnen bezighouden met nieuwe projecten, maar aan de andere kant verdienen de "classics" het natuurlijk niet om in de vergetelheid te raken. Met de upgrades krijgen de beginnende avonturiers ook de kans om in contact te komen met eerdere delen uit een bepaalde serie. Maar goed, de nieuwe versie van Quest for Glory is zeker geen verspilde creativiteit, want dit produkt is verbijsterend mooi.

Helaas, wederom kan ik een spel niet afkraken, want dit is dus echt een topper!!

Arthur Geraerts

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1919
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/ Thunderboard/Pro AudioSpectrum
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk



CATCH 'EM

IN DE DIERENTUIN IS DE HEL LOSGEBROKEN, OF BETER GEZEGD: ZIJN DE APEN UITGEBROKEN TERWIJL JEFF, DE OPPASSER, HET LAATSTE NUMMER VAN ZIJN FAVORIETE TIJDSCHRIFT ZAT TE LEZEN. PANIEK ALOM, AANGEZIEN DE ONTSNAPTE BEESTEN DE OMGEVING ONVEILIG MAKEN. HET IS UW TAAK OM JEFF TE HELPEN BIJ HET VANGEN VAN DE APEN.

MS-DOS

HET SPEL

In de eerste deel loopt één dolle aap rond en natuurlijk, u moet hem vangen. Dit kunt u bereiken door het trosje bananen, ik geloof tenminste dat het daar op moet lijken, op te rapen en voor de aap neer te leggen, hij zal ervan gaan eten en in hoepla, na een mep met een knuppel kan de aap in de zak worden gestopt, waarna hij naar het hok moet worden gebracht. De volgende levels volgen hetzelfde principe. Alleen de achtergrond en het aantal te vangen apen veranderen.



MS-DOS

In het spel komt Jeff drie verschillende apenrassen tegen, namelijk gorilla's, chimpansees en orang oetans welke allen een andere methode hebben om het de oppasser lastig te maken.
Elk level moet binnen een bepaalde tijd worden uitgespeeld anders valt het doek. Na het voltooien van een level krijgt de speler een 'password'.

**Het exemplaar dat ik mocht bekijken bevatte helaas uitsluitend een handleiding in het Frans en Italiaans. (De in de handel gebrachte versie bevat wel een Engelstalige handleiding.)
Nu is mijn Frans 0,0 en mijn Italiaans de helft daarvan, zodat ik het zonder handleiding moest doen. Nog was ik niet ontmoedigd, dus ging ik vrolijk verder.
Gelukkig stond op de achterkant van de doos een kort stukje in het Engels waaruit bleek dat het een fantastisch platformspel was (haha), met 12 verschillende tunes (waar?) en grappige animatie (tja, het was wel om te lachen).**

**Het was een verschrikkelijke ervaring. Rondom: belachelijke graphics, zwak geluid en over de speelbaarheid zullen we het verder maar niet hebben. Het enige positieve aan dit spel was de doos, maar om daar nou zoveel geld voor neer te leggen....
Catch'em, nou mooi niet, laat dit spel maar lekker liggen!**

Rob van der Weerd

PRODUKTINFO:

Fabrikant: Prestige
MS-DOS:
ƒ 69,50 /
BEF 1359
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/
Soundblaster
Min config.
286/16Mhz
Beveiliging:
Handleiding



POLICE QUEST 1

VIJF JAAR GELEDEN ZAT IK VAAK TOT DIEP IN DE NACHT AAN MIJN BEELDSCHERM GEKLUISTERD. TOEN MET 240 KLEUREN EN 12 KANALEN SOUNDBLASTER MINDER, MAAR WEL MET HET WOORDENBOEK IN DE AANSLAG. IK PAKTE HIER EN DAAR WAT DRONKELAPPEN OP EN SCHEURDE OVER HIGHWAY 5 DE "BAD GUYS" ACHTERNA.

Weliswaar knalde ik weldra met m'n "Blue and White" ergens een plantsoentje in en hoorde nog net m'n maat op de radio: "83-32. Please respond code 3... 11-99 emergency.." Dat was pas leven.
Nu, vijf jaar later dus, zit ik weer achter de computer. Met de sirenes uit de boxen knallend en met nieuwe VGA-beelden herinneringen ophalend aan die goede oude tijd toen het verhaal nog het belangrijkste was van een spel. In deze nieuwe versie van Police Quest 1 is het verhaal dan ook gelukkig gehandhaafd en de vormgeving is helemaal aangepast aan de huidige "standaard."

REAL LIFE ADVENTURE

De hoofdpersoon in deze politieserie is Sonny Bonds. In deel 1 een gewone "cop" die in het over het algemeen rustige plaatsje Lytton een alledaagse dag leeft en lekker zijn gangetje gaat als verkeersagent. Hier en daar wat gekken aanhouden die de snelheidslimiet overtreden en bij verkeersongelukken de boel een beetje in de hand houden zijn een onderdeel van zijn leven. Op een gegeven moment komt hij op het spoor van een drugsbende en moet zelfs undercover om het handeltje van misdaadbaas Jesse Bains alias "The Death Angel" op te rollen.
Wilt u het zelf zover brengen dan zal dat niet met een snelle wijsvinger op de trekker gaan, maar alleen met het volgen van de echte politieprocedures. Voorzichtigheid is geboden, want één foutje en het is afgelopen..

"BOEIEND"

Al heeft dit spel een ware gedaanteverwisseling ondergaan waar het beeld en geluid betreft; het is er alleen maar beter op geworden. Wat er vroeger uitzag als een bouwkeet is nu een hypermodern kantoorgebouw geworden waar de Lytton Police huist (overigens hetzelfde plaatje als het gebouw in PQ3). Volgens de makers is het verhaal drie maal uitgebreider waar het dialoog en berichten betreft. Dit houdt in dat men - zoals bij de oude besturing waar nog getypt moest worden - niet meer van die "do not understand" en "say what?" antwoorden krijgt als u iets aanklikt waar de programmeurs geen rekening mee hadden gehouden. Vergeleken met de oude versie is het spel wel wat gemakkelijker geworden door de nieuwe besturing. Waar men vroeger uren zat te denken over een bepaald woord, hoeft men nu vaak maar logisch na te denken en te klikken. De kans dat u echt vast komt te zitten is daardoor veel kleiner. Het rijden in de politiewagen is ook flink aangepast en ik kan zeggen dat het de beste is uit alle vier de Police Quests die ik tot nu gezien heb.

Bij mij blijft dit spel voorlopig zijn vaste stekkie op de harddisk houden... zeker totdat er een nieuwe upgrade komt, want dit was - en is - nog steeds een van mijn favorieten. Het na dienst(tijd) douchen en met de "Vette zo snel mogelijk naar de vaste politiestamkroeg scheuren om samen met m'n maten een pilsje te pakken, maken dit een van de meest realistische spelen die er zijn. Want laten we eerlijk zijn, het zijn in het echt ook niet alleen maar Hunters en Dirty Harry's die in Amsterdam de straten schoonhouden.

Niet alleen mensen voor wie de Police Quest serie nieuw is vind ik dit spel van harte aanbevelen. Ook als u nog eens terug wilt om voor een tweede keer Lytton van een zekere ondergang te redden, kunt u dit niet laten liggen.

Ok, "83-32 responding.. No need for backup... I'm going in!"

Arthur Geraerts

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1919
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland/Soundblaster/ Thunderboard/Pro Audio Spectrum
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding



BUNNY BRICKS

IEDEREEN KENT HET WEL, ZO'N SPEL WAARBIJ EEN BALLETJE DOOR HET BEELD STUITERT EN U DIT MET EEN BATJE MOET TERUGKAATSEN. NOU, HIER IS WEER ZO'N VARIANT. MET OP M'N STEREO HET NUMMER 'POING, POING' WAS IK ER KLAAR VOOR.



HET SPEL

In dit spel, geheel in honkbalsfeer, is het batje vervangen door een haas met een honkbalknuppel. U kunt de haas naar links en rechts bewegen en door op de vuurknop te drukken slaat hij met zijn knuppel de bal weg. Erg eenvoudig qua spelopzet dus.
Het zijn dan ook de leuke beelden en de aardige extra's die het spel aantrekkelijk maken.
De beelden, helemaal in cartoonstijl, bevatten soms obstakels zoals een giraffe die met hamburgers gooit, of een haai die de haas opslokt. Maar natuurlijk zijn er ook bonussen waarvan de superknuppel mijn favoriet is.

Het beeld is opgebouwd uit - natuurlijk - de blokken die u weg moet tikken, maar ook zijn er iedere keer wat beesten die u tegenwerken. Elk level wordt gespeeld in een ander honkbalstadion.

Ik heb me prima vermaakt met dit spel. Haarfijne beelden en goed geluid. De beesten in de velden vond ik echt verschrikkelijk grappig, evenals de bewegingen van de haas. Op mijn Soundblaster was de muziek goed, maar ook via de pc-speaker klonk het dit keer erg goed.
Het enige minpuntje van het spel is dat men niet kan "saven" of iets dergelijks. Maar voor de rest perfect!
Deze houden we erin!

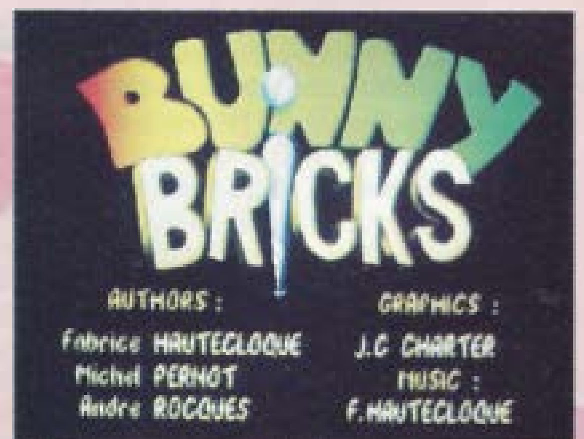
Rob van der Weerd

PRODUKTINFO

Fabrikant: Silmarils
MS-DOS: ƒ69,50 / BEF 1359
Beeld: Hercules/CGA/EGA/VGA
Geluid: Adlib/Soundblaster
Min. config.: 640K XT



Het alom bekende Arkanoid in een ander jasje





De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen de antwoorden in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur

Yo bloemen, yo bijen, yo kindertjes. Een heel gelukkig, zalig, prettig, fijn dan wel plezierig nieuw jaar (doorhalen wat niet van toepassing is.) Ook hier in de Schotse Hooglanden is het doorgedrongen dat er weer een jaar opgehouden is met bestaan. Maar deze kortste dagen en langste nachten worden hier altijd op gepaste wijze doorgebracht. Zo zijn er de oeroude familietradities die het kerstfeest hier de moeite waard maken. Hieronder vallen spelletjes als bier drinken, whisky drinken en wijn drinken.

Maar ook op oudejaarsavond is het een dolle boel in het Schotse. Dan komt namelijk de echte geest van het oude jaar naar boven en wordt er een poging ondernomen om op de laatste avond ook de laatste fles soldaat te maken. Dat dit al eeuwenlang vergeefs is, mag de pret niet drukken. Ook traditioneel in onze nieuwjaarsviering is het zogenaamde '1 januari-loze jaar'. Na de slemppartijen van de oudejaarsnacht, is het gewoon niet mogelijk om de eerste dag van het nieuwe jaar op 1 januari te laten vallen. Traditioneel begint het Schotse jaar dan ook pas op twee januari, behalve bij schrikkeljaren, want dan komt niemand voor 3 januari zijn bed uit.

Maar genoeg over de feeërieke gewoontes van de oude Kelten, op naar de wat mondainere behoeften van de jeugd van tegenwoordig. Een groot voordeel van kerstmis in de Hollandse laaglanden is de traditionele vakantie die daar bij hoort. In die vakantie kunnen de kinderen van de diverse leeftijden zich bezighouden met de spelletjes waar ze het hele jaar voor gespaard hebben. In deze maanden komen er dan ook altijd hele tritsen nieuwe spellen uit, die met elkaar strijden om de eer.

Mijn favoriet van deze winter is zondermeer Sherlock Holmes II op CD-ROM. Een titel die ons een eerste serieuze blik gunt op wat we in de toekomst mogen verwachten van multi-media spellen. (En alhoewel Sherlock een Engelsman is, heeft hij toch bepaalde Schotse trekjes, zodat ik hem zelf wel redelijk te pruimen vind.) Maar genoeg over het oude en het nieuwe jaar, op naar de tips en trucs waar deze rubriek zo geliefd mee geworden is.

KING'S QUEST VI: HEIR TODAY GONE TOMORROW

Ondanks het feit dat Sierra nog niet alle problemen uit de interface heeft kunnen verwijderen, is er toch sprake van een enorme sprong voorwaarts op het gebied van moeilijkheidsgraad. Er komen zonder enige twijfel meer vragen over KQ VI dan over enig ander Sierra spel dat gebruik maakt van de grafische interface. Dit is overigens ook het eerste Sierra spel dat daadwerkelijk meerdere oplossingen heeft, getuige de brief van J. de B. (?) uit Hasselt België.

'Beste Hoog Spel,

Ik doe als nieuw lid al meteen een beroep op jullie. Ik heb namelijk het een en ander te vragen over *King's Quest VI*. Het is niet dat ik muurvast zit bij dit spel, want ik heb het al uitgespeeld. Nu het probleem.

Ik zei zojuist wel dat ik het spel al uit heb, maar via een zeer korte weg dan wel. Ik heb zo'n 70 punten niet.

In het spel komt er een moment dat je met toverspreuken moet werken. Zo moet je een Magical Paint' spreuk maken met verschillende ingrediënten. Ik heb alles wat nodig is voor deze spreuk, behalve STYX water uit de onderwereld. Nu is er ook sprake van een 'Rain' spreuk, maar daar heb je een theepot voor nodig en die vind ik ook nergens. Nu is mijn vraag weet u misschien hoe ik verder kom en al de punten kan verzamelen die er zijn?

J. de B.'

Beste J, ik, G.L. uit Schotland wil je toch even een handje op weg helpen. Voor zover ik weet is er geen route waarbij je alle punten kunt halen, maar daar kan ik me in vergissen. Je kunt in ieder geval wel veel meer punten halen dan jou tot nu gelukt is. Het grootste geheim schuilt hem ditmaal in een paard met zelfmoordneigingen. Dit paard wil zich van een hoge rots afstoten om zo naar de onderwereld te reizen. Misschien is het een idee om daar eens te gaan kijken. Maar het paard krijgt pas neigingen als jij, de zoon van King Graham, bijna levend verbrand bent. Dus voor dit paard zal je door het vuur moeten gaan. Maar om dat te kunnen, heb je - volgens eigen zeggen - een theepot nodig. Gelukkig kan ik je meedelen dat de goden der magie je gunstig gezind zijn, want je hebt niet een hele pot nodig, maar een kopje volstaat ook. (En waar vind je nou meer theekopjes dan in een tuin, nou, nou? (Nou oké dan in een kast, maar die komt niet in het spel voor), dus waar vindt je nou je theekopje, nou?)

Het is overigens nog lang niet iedereen gelukt om het hele spel uit te spelen en dat is best een gezond teken. Want naast het paard met suïcidale neigingen maakt onze vriend, Prins Alexander, zich ook al een keer bijna van kant. En wat is nou een mooiere, meer theatrale omgeving dan een antiekwinkel en wat is nou beter publiek dan een man in een zwarte jas? (Let ook even op welke fles er bij de vizier op tafel staat, dat kan handig zijn bij een zakelijke overeenkomst met een handelaar in lampen en lampen.) Om dat te doen moet Alex overigens wel de beschikking hebben over een flesje met het cryptische opschrift 'Drink mij'. Hmm, wat zou dat nou betekenen?

Nog een klein gratis tipje zonder skiier. Het labyrint van de minotaurus staat keurig getekend in de handleiding. Met valkuilen en alles. Kijk maar eens naar de stenen aan de bovenkant van de bladzijde waar het labyrint op beschreven staat. Nou dat is aardig van die jongens en meisjes van Sierra, of niet soms?

LAURA BOW: THE DAGGER OF AMON RA

Nog even een heel kort puntje betreffende dit avontuur. Veel lezers hebben hetzelfde probleem, ACT II. Deze scène wil maar niet verlopen op de manier die zij willen. Zo ook bij Edwin van der Velden uit Rotterdam en Johan de Keulenaar uit Aarschot (B). Voor een keer dan maar even zonder toeters en bellen.

De bedoeling is om alle conversaties af te luisteren en om in

de vitrine van de museumwinkel de echte dolk te vinden met behulp van het vergrootglas. Pas als allebei deze zaken zijn geschied, begint ACT III. Dus het is gewoon een kwestie van doorzetten.

WEEN

Een van de mooiere avonturen van de afgelopen tijd is Ween. Het is zeker geen eenvoudig avontuur en er komen dan ook heel wat vragen over. In een volgend nummer zal ik uitgebreid op dit spel ingaan, maar nu wil ik in ieder geval de brief van Jeroen Sempels uit België behandelen.

'Beste Ghlen,

Graag zou ik iets willen weten over *Ween: The Prophecy*. Ik zit vast in het begin, als ik de kelder in ga. Als ik het been naast het skelet opraap en de deur links in ga kom ik bij het hoofd van een skelet. Ik steek het been in de holte in het hoofd en daar zit ik muurvast. Help me, hoe kom ik verder. Dank bij voorbaat.

Jeroen Sempels
België'

Jeroen, met een beetje fantasie moet het ons samen toch lukken om dit raadsel op te lossen. Zou het niet fantastisch zijn als je nog wat meer in die schedel kon steken of gieten dan alleen maar een bot. Misschien heeft die arme schedel wel dorst van al die tijd dat hij daar al ligt. En misschien wil hij zo langzamerhand ook wel weer eens een tweede oog. Dus aarzel niet, 'SMELT DE KAZEN!' (Als oog moet je maar eens denken aan de oorspronkelijke vorm van de ketel.)

DARKSEED

'Hallo, ik ben Thun De Boeck van België en ik zit diep in de rats wat *Darkseed* betreft. Daarom wat vraagjes.'
(In de oorspronkelijke brief volgen er nu maar liefst zeven vraagjes, maar die zijn niet allemaal even interessant, dus neem ik maar de vrijheid om een beetje met deze brief te knutselen. Een van de vragen die ik wel even apart wil behandelen is een technische.)
'Loopt de tijd even snel op een 386 als op een 286?'

Voorzover ik heb kunnen nagaan wel. Op beide types computer is het hele spel een race tegen de klok. Goed dan nu wat antwoorden op vragen en zo maar wat losse aanwijzingen. Iedereen weet toch zo langzamerhand wel dat men autosleutels nu eenmaal altijd in de kelder vindt. Waarom zou iedereen anders die losse steen daar hebben liggen? Ook de vragen betreffende de politiecel zijn op zijn zachtst gezegd naïef. Een beetje misdadiger laat toch gewoon al zijn spullen onder zijn kussen slingeren als hij de gevangenis verlaat. Je weet nooit wanneer je weer eens een parallel universum binnenstapt. Op zulke momenten is het toch maar mooi handig dat je al je spulletjes bij de hand hebt.

Voor degenen die dat nog niet wisten, met handschoenen open je deuren die voor anderen gesloten blijven. Zeker als je schakelaars omzet op balkonnen die een buitenaards landschap overzien. Eenmaal binnengedrongen in het privé leven van anderen, kun je bijna niet dieper zinken. Nou ja, het stelen van het speelgoed van een huisdier is wel heel laag. Voor diegenen die geïnteresseerd zijn in de techniek, probeer eens een radiootje te beluisteren. Misschien leer je er nog iets van.
Whisky is naar mijn idee eigenlijk alleen maar om te drinken, maar een of andere overlaat van een programmeur heeft er voor Darkseed een andere bedoeling mee. Niet één bedoeling maar zelfs twee! Weggeven en opstoken, bah, bah, bah!
Laatste tipje: wind je horloge op, dat scheelt zo'n hoop ellende...

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Beste Ghlen Livid,

Als warmbloedige adventure fanaat heb jij je natuurlijk ook gestort op het vierde adventure-deel van *Indiana Jones*. Nu heb ik het adventure op drie manieren (zelfs op de arcade-manier, ook al ben ik hierin niet zo goed) gespeeld tot een bepaald punt. En als ik kijk naar mijn arcade kwaliteiten kom ik ook nooit meer verder. Ik zit op alle drie de paden vast bij het punt waar ik op de vuist moet met de Duitse wachter die luistert naar de sprookjesachtige naam Hans. Hier kom ik niet voorbij, weet jij misschien een 'sneaky' of eerlijke methode zodat ik hier voorbij kom zonder een bij voorbaat verloren gevecht. Alsjeblieft help mij.

Ik hoop dat je me kunt helpen want ik wil graag verder. Hasta la vista, baby en los ballos.

Dick van der Velde, Hardegarijp'

Los ballos, wat voor dialect denk je eigenlijk dat we hier spreken in Schotland, IJslands? Maar goed het zij je vergeven, je kunt er tenslotte ook niks aan doen dat je uit Hardegarijp komt. Maar ik heb wel een probleem met je brief. Volgens mijn informatie hoef je maar een keer te vechten met een Duitser en dat is een kwestie van een keer hard blazen. Die ene keer is nodig om een 'bratwurst' te bemachtigen. Voor alle andere gevechten kun je, in ieder geval in de niet arcade-versie, gewoon weglopen. Om de paar Duitsers onklaar te maken die in de weg staan is een beetje inventiviteit voldoende. Zo kun je bijvoorbeeld niet van een Duitser verwachten dat hij er tegen kan om door een standbeeld overreden te worden, zeker niet als Sofia ook nog eens, gevangen en wel, tegen hem aan staat te zeuren. Duitse wachters op onderzeeboten zijn zeer gevoelig voor een lekkere sandwich en brand aan boord vinden ze ook al niks.
Kom je er nou toch niet uit, dan is een wat secuurdere omschrijving van de omstandigheden misschien wel prettig. Dan zal ik proberen om je in een volgend nummer van dienst te zijn.

• •

LOOP DOOR

GOED DAAR GAAN WE WEER. VOOR DE LUIEN EN WANHOPIGEN ONDER U HIER WEER EEN AFLEVERING UIT DE SERIE DIE GEEN EINDE KENT. DEELTJE 1751 UIT DE SERIE VOLLEDIGE OPLOSSINGEN. DEZE KEER EEN WAT NIEUWER SPEL VAN HET FRANSE SOFTWAREHUIS COKTEL. LICHT UIT, STILTE IN DE ZAAL, GORDIJNEN OPEN:

FASCINATION

Zoals de stervende man in het vliegtuig al gezegd had, de combinatie om zijn koffer te openen is AARGH. In zijn koffer vind je een tandenborstel. Om deze aan te kunnen sluiten moet je de la van het bureau openen en daar de adapter uithalen. Deze stop je in het stopcontact nadat je daar de stekker van de koelkast uit hebt gehaald. Nu de adapter in het stopcontact zit, kun je de tandenborstel aansluiten. Zet de tandenborstel nu op 110v en 'aan'. Neem het buisje uit de tandenborstel en pak een bakje om ijsblokjes mee te maken uit de koelkast. Doe het buisje hierin en sluit de koelkast weer aan. Ga nu naar beneden naar de hal. Pak het tijdschrift en blader het door. Pak nu het 'Who's who' boekje dat ook op het taletje ligt. Schrijf het telefoonnummer van Jeffrey Miller op. Pak de sleutelring en laat die aan de receptioniste zien. Pak het muntje uit de asbak en ga terug naar je slaapkamer. Bel Jeffrey Miller en schrijf het geheime code-nummer op. Dat heb je later nodig om zijn gebouw binnen te gaan.
Op naar het zwembad, maar eerst natuurlijk naar de kleedhokjes. Gebruik je zwembadsleutel om het hokje open te maken. Gebruik nu het muntje om het batterijvakje open te maken. Pak de batterij. Terug bij het zwembad moet je even met vriendin Prisca praten. Neem de zaklantaarn en de hoed. Geef de hoed aan Prisca. Nu is er een schakelaar in beeld gekomen. Drie keer raden wat je daarmee moet doen.

Er wordt een hangertje zichtbaar op de bodem van het zwembad. Pak het hangertje en vraag de bardame om koffie. Neem een suikerklontje mee en ga de straat op. Tik de code in die je van Jeffrey Miller gehad hebt. In de lobby moet je eerst proberen om de sleutel te pakken die je ziet hangen. Hohoho, misschien is het een goed idee om de hond een suikerklontje te geven. Pak nu de sleutel echt.

Ga weer naar buiten en bel Jeffrey nog een keer op. Om te kunnen bellen moet je het muntje gebruiken. Ga nu naar de parkeergarage. Gebruik de sleutel om de deur open te maken. Nu komt de zaklamp goed van pas. Bovenaan de deur zie je een haak die de deur openhoudt. Pak deze haak en, verrassing, daar komt een over-all te voorschijn. In de zakken van de over-all zitten weer sleutels. Deze sleutels kun je gebruiken om de auto van de schoonmaakster open te maken. Nu is het verstandig om met de zwerver te praten en dan, om je hart weer eens echt te kunnen luchten, een flinke schop tegen de banden van de auto. Als het goed is zie je nu een stukje van een magneetkaart en het is zondermeer een goed idee om die te pakken. Gebruik hem, samen met de drie-cijferige code die je van Jeffrey Miller hebt gekregen, om de lift open te maken. Woesh, daar ga je. Een van de prettigere karweitjes van het stewardess-schap, doorzoek de kleding van het lijk. (Kijk vooral goed naar zijn revers, daar vind je namelijk een zijden zakdoek.) Pak de cassette. Bekijk de boeken goed, onder een van de boeken vind je een geheime schakelaar. Doe de lamp aan en pak de cassettespeler. Doe de cassette in de speler en zet deze aan. Luister goed....

Als je alles goed hebt gedaan, ben je nu in een van je meest favoriete winkels, tenminste als je een jongetje bent, een onderbroekenwinkel voor dames! (Als je zelf een dame bent dan weet je wel hoe een damesonderbroek er uit ziet, dus dan ga je liever naar een poppenwinkel of zo...) Kies het hokje aan de rechterkant. Open de deur en maak de bel die je boven in beeld ziet los. Ga door de deur en pak de sleutel die onder een van de posters verborgen zit.

Zoek achter de pakjes totdat je de kluis gevonden hebt. Open het slot met.... de sleutel.
Terug naar de winkel. Kies nu het middelste hokje. Pak de schoenen uit de doos en ga terug naar het magazijn. Ram op de staaf met de schoenen en gebruik je magneet kaart om de kluis verder te openen. De geheime code is DOC.
Op naar de operatiekamer. Pak het masker en de sleutel uit de jas. Open de kast en pak de foto's en het potje. Open het potje met de schoenen. Pak de twee buisjes en de scalpel. Luister naar het bandje op het antwoordapparaat en wis het. Terug naar het hotel. In je slaapkamer is het, zacht gezegd, een puinhoop. Neem de chocolaatjes en de speld die op de grond ligt. Ga weer naar de hal. Probeer niet tegen de inspecteur te liegen, behalve over de dood van Jeffrey Miller. Ook is het nauwelijks een goed idee te noemen om iets over de twee buisjes die je gevonden hebt, te zeggen.
Als de inspecteur weg is pak je het snippertje papier van de grond en gebruik je het tijdschrift om het volledige telefoonnummer van Lou Dale te achterhalen. Terug in je kamer bel je de jongedame op. Eenmaal bij haar studio aangekomen pak je de tien dollar van de voorruit van de auto en neem je de achter ingang. Om deze te openen pak je de krant uit de vuilnisbak en schuift die onder de deur door. Nu friemel je met de scalpel in het sleutelgat totdat de sleutel op de krant valt. Pak de krant, gebruik de sleutel en voilà.

Nu voor het betere koken. Doe het chirurgenmasker op en open alle kastjes. Pak de dweil en maak hem nat onder de kraan, die je natuurlijk eerst open draait. Pak nu de teil uit het onderste kastje en laat dat openstaan. Uit de bovenste kastjes komen chloor, ammoniak en loog. Mix deze allemaal in de teil en doe als een dolle het luik helemaal open (dus twee keer). Gebruik nu de teil op het luik en stop de opening dicht met de natte dweil. Bevrijd Dale en ga naar de nachtclub. Pak de krant van de vuilnisbak en geef je speld aan de uitsmijter. Geef hem ook de tien dollar.

Nu je specialiteit, verleid de prachtige Kenneth Miller, zoon van een vermoorde multimiljonair en dus zelf ook niet echt, uuuhhh, onbemiddeld. Ga met Kenneth mee naar huis en verhoog de feestvreugde door hem de chocolaatjes te geven.

Oeps, die waren zeker van een slaapmiddel voorzien, of zouden je vrouwelijke charmes niet meer zo scherp zijn als ze ooit waren? Maar daar kun je nu niet verder over nadenken, pak zijn ring. Ga naar de lounge en pak een sigaar van de papegaai. Steek de sigaar in de mond van de piraat en doe het licht in het aquarium aan. Bekijk de schelp en voer hem het plankton. Pak het net en gebruik dat om de parel te pakken. Haal het ooglapje van de piraat weg en stop de parel in de opening. Haal nu de doek van het standbeeld en houdt de zegel van de zegelring tegen het standbeeld.

Bijna afgelopen, maar het spannendste moet nog komen. Vertel de inspecteur alleen de aller onbelangrijkste dingen. Ga naar het toilet. Pak de injectienaald uit de prullenbak en vul hem met formaline uit het potje. Vind de geheime knop en open de kast. Vul de spray met formaline door de injectiespuit te gebruiken. Terug naar de inspecteur. Gebruik de spray met formaline om hem uit te schakelen. Op naar de andere kamer. Pak het papier en let vooral op de datum van publicatie. Kijk naar de lamp door de microscoop. Druk op de hoek van het plaatje en activeer het mechanisme van het dierenriemwiel. Kies het teken dat correspondeert met twee maanden voor de publikatie datum. (Doc's verjaardag!) Speel nu de muziek die op de zaklantaarn staat.
(A=la, B=si, C=do, D=ré, E=mi, F=fa, G=sol.)

Pak de aansteker uit de zak van de gevangene en stapel de kranten op, op de tafel. (Als het goed is heb je er minstens vijf.) Steek nu de kranten aan, de detector reageert, je bent vrij, het avontuur is ten einde.

Zo, niet alleen het avontuur en 1992 zitten er weer op, ook deze rubriek houdt het weer een maandje voor gezien. Ik wil jullie allemaal bedanken voor de vriendelijke nieuwjaarswensen, de oplossingen en de vragen. Mochten jullie voorkeur hebben voor een totale oplossing dan wil ik mij daar best over buigen.
Zo negentiendrieennegentigste ze en veel succes in de komende uren, dagen, maanden, et cetera.

Hallo.

Ghlen Livid

GELUKKIG NIEUWJAAR ALLEMAAL!

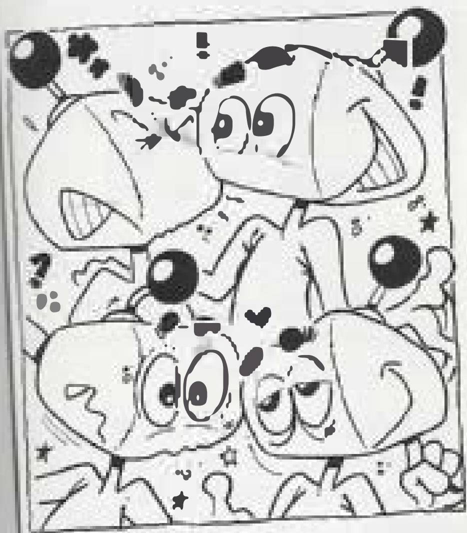
DOEN WE NOG EEN SPELLETJE, NESSIE?



VELE TIENTJES BESPAREN OP SPELLETJES

(EN NOG DRIE REDENEN OM ABONNEE TE WORDEN VAN HOOG SPEL)

HET HOOG SPEL



KWARTETSPEL

ALS NIEUWE ABONNEE VAN HOOG SPEL KRIJGT U OP DE COMPUTERSPELLEN DIE U VIA ONZE LEZERSSERVICE KUNT BESTELLEN EENMALIG 25% INTRODUCTIEKORTING. EN DAT TERWIJL ONZE PRIJZEN GEMIDDELD TOCH AL ZO'N 10 TOT 30% LAGER LIGGEN DAN WAT U NORMAAL GESPROKEN IN DE WINKEL ZOU BETALEN! NA DE EERSTE BESTELLING KRIJGT U ALS ABONNEE ALTIJD NOG 10% KORTING.

MAAR ER ZIJN MEER REDENEN OM EEN VASTE VERBINTENIS AAN TE GAAN MET HOOG SPEL. ZO BETAALT U VOOR 10 NUMMERS ƒ 10,50 / BEF 215 MINDER DAN WANNEER U ZE LOS ZOU KOPEN (ƒ 69,00 / BEF 1375 IN PLAATS VAN ƒ 79,50 / BEF 1590) ÉN ONTVANGT U HOOG SPEL ONGEVEER EEN WEEK EERDER DAN HET IN DE WINKEL LIGT. ALSOF DAT ALLEMAAL NOG NIET GENOEG IS, KRIJGT U - ALS U NU ABONNEE WORDT - HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL HELEMAAL GRATIS.

Als u al abonnee bent, dan kunt u het Hoog Spel Kwartetspel - dat nergens te koop is - verdienen door een nieuwe abonnee aan te brengen. U ontvangt er dan beiden één.

Argumenten genoeg om lid te worden? Maak dan ƒ 69,00 of BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen en stuur de bon in naar

Hoog Spel
Abonnementenadministratie
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

BON

NEE, tegen zo'n aanbod heb ik geen verweer. Noteer mij als abonnee. Met het insturen van deze bon maak ik meteen ƒ 69,00 / BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen.

Bent u al abonnee en heeft u een abonnee voor ons geworven, voeg dan een briefje met uw adres bij om ook zelf het gratis Hoog Spel Kwartetspel te ontvangen.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Leeftijd: .... Abonnement vanaf nummer 16

Handtekening ....
(Indien minderjarig ook een handtekening van ouder of voogd.)

Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854, of giro 44616. Beide rekeningen lopen ten name van Rangeela BV te Amsterdam. Voor België: Maak BEF 1375 over naar ABN, Antwerpen 721-520 6427-40 ten name van Rangeela BV. (U kunt ook een Eurocheque sturen voor ƒ 69,00).

HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL WORDT U TOEGEZONDEN NA ONTVANGST VAN UW BETALING.

DE BUITENWERELD



SE-6



SE-7



GC-8

Met ingang van deze Hoog Spel zullen we regelmatig aandacht gaan besteden aan randverschijnselen. De meest uiteenlopende zaken kunnen aan bod komen, van joysticks, stofhoezen en diskettebakken tot speciale videokaarten, RAM-uitbreidingen en specialiteitjes in de vorm van een Game Boy. Komt u iets tegen dat geknipt is voor deze rubriek, laat ons dat dan even weten: De Buitenwereld, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam. Vergeet niet te vermelden waar u uw ontdekking deed (liefst met telefoonnummer) en indien mogelijk wie de importeur is.

Deze keer kijken we eens naar wat er zoal leverbaar is voor de draagbare spelcomputers van Sega en Nintendo.

BETER ZICHT EROP

De kleine schermpjes van de Game Boy en de Game Gear maken het soms moeilijk om exact te zien wat er allemaal op het scherm gebeurt. Zeker bij de hedendaagse supersnelle spellen kan dat nogal eens irritante verrassingen opleveren. Gelukkig is er een aantal hulpmiddelen.
Voor de Game Gear is er de MagniGear van Beeshu Inc (ƒ 29,50/BEF. 599). Dit handige vergrootglas vergroot het beeld 2,5 maal. Het wordt op de Game Gear bevestigd en vastgezet door middel van een schroef op de achterzijde van de Game Gear. Overigens heeft Beeshu overduidelijk nagedacht hierover. Ze hebben namelijk ook een GearMaster (ƒ 59,95/BEF. 1199), waarmee het mogelijk is spelcassettes van het Sega Master Systeem op de Game Gear (zie ook de bespreking hiervan in Hoog Spel 7) te spelen. Deze adapter wordt middels hetzelfde schroefgat vastgezet.

De constructie van de MagniGear is zodanig dat deze tegelijk met de GearMaster gebruikt kan worden.
Van de firma Nuby komt het vergrootglas voor de Game Boy, deze Game Boy Magnifier (GC-6 ƒ 24,95/BEF. 549) vergroot tweemaal en wordt via een ingenieuze constructie die gebruik maakt van de sleufjes in de Game Boy direct op de Game Boy bevestigd.



GC-6

Een bekend nadeel van de Game Boy is dat er 's avonds eigenlijk niet mee te spelen valt, het beeld is niet te zien. Het antwoord hierop is de Game Light van Nuby (GC-5 ƒ 34,95/BEF. 659), het schermpje van de Game Boy wordt hierdoor helder verlicht.
Voor wie zowel licht als beeldvergroting wil heeft Nuby sinds kort de Game Light Plus (GC-17 ƒ 49,95/BEF. 999).

OP PAD ERMEE

Er zijn talloze mogelijkheden om uw spelcomputer of spelcassettes veilig mee te nemen. De firma Nuby levert een reeks zeer verzorgde draagtassen. Voor de Game Boy zijn er zelfs diverse systemen.
Het eenvoudigst is de Play & Carry Case (artnr. GC-8 ƒ 39,95/BEF. 899), een handzaam draagtasje met schouderriem. U kunt hierin de Game Boy met maximaal vier spelcassettes opbergen. Ook voor de Sega Game Gear is er een Play & Carry Case (SE-6 ƒ 49,95/BEF. 1099).
Mocht u wat meer mee willen slepen dan is er de Carry Case (GC-2 ƒ 29,95/BEF. 649). Dit koffertje, gemaakt van



GC-2

keihard duurzaam plastic, kan naast de Game Boy maximaal zes spelcassettes bevatten.

Zeer luxueus (anders kunnen we het niet noemen) is de Nuby Attaché koffer (GC-12 ƒ 49,95/BEF. 1099). Deze is uitermate geschikt voor de speler die letterlijk **alles** bij zich wil hebben. In de voorgevormde vakken kunt u niet alleen de Game Boy meenemen, er is ook ruimte voor een netvoeding, oplaadbare batterijpack, autoadapter, stereo geluidsuitbreiding. Daarnaast kan er of het Nuby vergrootglas, de Nuby schermverlichting of de Game Light Plus opgeborgen worden. In de met een ritssluiting afgesloten buitenzakken kunnen spelcassettes, snoeren en handleidingen opgeborgen worden.
Er is ook een Nuby Attaché voor de Sega Game Gear (SE-7 ƒ 49,95/BEF. 1099). Hierin kunt u afgezien van spelcassettes, kabels en handleidingen, de Game Gear (eventueel met TV tuner), netvoeding, auto adapter en oplaadbare batterijpack opbergen.



GC-5

De besproken produkten werden ter beschikking gesteld door Games Entertainment Products, Postbus 136, 3620 AC Breukelen tel: 03462-65903 fax: 03462-66566



GC-17



GC-12



MAGNIGEAR

FORMULE DE

OP DE SALON DES JEUX IN PARIJS TROFFEN WE VORIG JAAR EEN NIEUWE UITGEVER VAN BORDSPELLEN AAN: LUDODÉLIRE. ZE HEBBEN EEN LIJN VAN 5 SPELLEN, ALLE IN GROTE, RIJK GEÏLLUSTREERDE DOZEN VERPAKT. DAARONDER BEVINDT ZICH EEN SPEL OVER DE GRAND PRIX VAN MONACO, *FORMULE DÉ* GEHETEN. DIT JAAR KOMT LUDODÉLIRE NAAR HET SPELLEN-SPEKTAKEL IN EINDHOVEN, WAAR U HET HELE PINKSTERWEEKEINDE KUNT MEERACEN.



DE INHOUD

In de doos treffen we twee dubbel uitklapbare speelborden aan, die aaneengelegd het stratencircuit van Monaco voorstellen. Tien Formule I racebolides van plastic, eventueel in teams van 2 te gebruiken, worden als speelstukken gebruikt. Elke speler krijgt verder een statuskaart en een versnellingspook. Tot slot is er een spelregelboekje en een 20-zijdige dobbelsteen.

HET SPEL

Er wordt eerst gegooid om de Pole Position: wie het hoogst gooit start vooraan. Een race gaat over twee ronden, al dan niet met verplichte pitstop. De voorste speler gooit het eerst: hij rijdt weg in de eerste versnelling. Gooit hij 1 tot 10, dan gaat hij een hokje vooruit, van 11 tot 20 twee hokjes. In zijn volgende beurt mag hij - als hij dat wil - eerst schakelen. In de tweede versnelling gooit hij weer: 1 tot 7 is drie hokjes vooruit, 8 tot 13 vier hokjes, en 14 tot 20 vijf hokjes. Zo gaat dat door tot de zesde versnelling, waar men tussen 12 en 30 hokjes vooruit mag!
De baan is drie hokjes breed, dus men kan elkaar makkelijk inhalen.

Men mag van baan verwisselen, maar niet zigzaggen. De bochten zijn afgebakend en voorzien van een getal 1, 2 of 3. Dit is het aantal malen dat een bolide moet eindigen op een van de vakjes binnen die bocht. Als u te hard gaat, lukt dit niet tijdig terugschakelen dus. Schiet u te ver door, dan kunt u rem- of bandenpunten afschrijven. Van de vijfde naar de tweede versnelling terugschakelen kost bovendien een benzinepunt. De motor krijgt ook te lijden als u voluit rijdt en er wordt 19 of 20 gegooid. Als u in de vierde of hoger rijdt, en u komt precies achter een andere wagen uit, dan mag u slipstreamen: drie extra vakjes vooruit.

Er is een pitlane voor de verplichte pitstop. Deze kost een beurt maar de bandenwissel en het bijtanken geven weer ruimte om hier en daar met iets te hoge snelheid door de bocht te gieren. Overigens zijn de pitstopregels wat onduidelijk. Bedenk dan zelf de meest logische oplossing voor het probleem.

***Formule Dé* is op beurzen altijd een trekker door het zeer kleurrijke en overgrote speelbord. En eenmaal aan tafel blijkt het ook een heel leuk spel te zijn. *Formule Dé* komt met veel spelers het best tot zijn recht. Kleinere gezelschappen kunnen eventueel elk twee wagens laten rijden. De spelers zijn altijd zeer geanimeerd en zo'n spel trekt op die spellenbeurzen ook nog eens veel publiek. Ondanks de dobbelsteen is er wel degelijk strategisch inzicht vereist om als eerste door de finish te komen. De kans bestaat er dat u er geen genoeg van kunt krijgen: voor hen zijn er nog drie uitbreidingsbanen te koop (Hockenheim, Magny Cours en Monza). De importeur levert Nederlandse regels en statuskaarten bij, die u het best voor de race kunt fotokopiëren in verband met hergebruik.**

Michael Bruinsma

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ludodélire
Prijs: ƒ 87,50 / BEF 1789
Extra banen: ƒ 34,00 / BEF 695
Spelers: 2 t/m 10
Speelduur: 1-2 uur

PLAGUE

DE ZWARTE DOOD - DE PEST - VERSPREIDDE ZICH IN DE MIDDELEEUWEN VANUIT HET VERRE OOSTEN VIA CONSTANTINOPEL NAAR EUROPA. AAN BOORD VAN TWEE SCHEPEN BEREIKTE DE ZIEKTE IN DE VEERTIENDE EEUW ENGELAND VIA DE HAVENPLAATS WEYMOUTH. DE DRAGERS WAREN ZEELUI, RATTEN EN VLOOIEN.

De bacil overleefde in het bloed van mensenvlooien en infecteerde aldus de bevolking. De ziekte liep zich in drie vormen en was buitengewoon virulent: tot 60% van de bevolking crepeerde eraan. De heer en mevrouw Barsky uit Weymouth hebben over dit onderwerp een spel gemaakt.

COMPONENTEN

Plague is een bordspel voor 2, 3 of 4 personen. In de grote, platte doos bevindt zich een tweemaal gevouwen speelbord met plattegrond van Weymouth. Er staan straten, huizen, belangrijke gebouwen en kerkhoven op; in de haven liggen 2 schepen. Verder vinden we in de doos een 12- en een 6-zijdige dobbelsteen, 4 pionnen, kanskaarten, een countersheet en de "Ratbag".

HET SPEL

Doel van het spel is om als eerste 99 lijken naar de kerkhoven te karren. De pion is uw paard en wagen. U begint in de stallen midden op het bord. Als u aan de beurt bent, gebeurt er het volgende:
1. U gooit beide dobbelstenen.
2. U trekt een kanskaart en voert de opdracht uit.
3. U loopt met de pion het aantal ogen van de 12-zijdige dobbelsteen.
4. U loopt met de "nasties" het aantal ogen van de 6-zijdige dobbelsteen.

Bij 3: Als u op de 12-sider bijvoorbeeld een 10 gooit, dan kunt u vanuit het vertrekpunt (de stallen) de straten op gaan. Stap, stap, stap, en een huis binnen. Dat is 4. Dan bijvoorbeeld 3 lijken claimen. Dat is totaal 7 (4 stappen + 3 lijken). Stap, stap en weer een huis binnen. Dat is 10. Beurt voorbij.

U mag dus lijken ophalen conform het aantal ogen van de worp, die u nog over heeft of eraan wilt besteden.
U begint de volgende beurt in het tweede huis door er minstens 1 lijk te claimen en het huis te verlaten. Eenmaal een huis bezocht, legt u er een "Keep Out"-counter op. Niemand mag er meer in. U mag maximaal 12 lijken op de kar hebben, die men pas scoort als ze veilig op de begraafplaats zijn bezorgd. Naarmate er meer "Keep Out"-fiches verschijnen, blijven er steeds minder plekken over waar u lijken kunt ophalen.

Als u op de 6-sider bijvoorbeeld een 5 gooit, dan mag u uit de "Ratbag" nul, een of twee counters trekken, één op elk schip te plaatsen. Vanaf het schip loopt u met deze nasties de stad in. Iedereen mag de nasties in het vierde deel van zijn beurt voortbewegen. Wanneer u met een vlo op de ruit de pion van een tegenspeler slaat, sneuvelt de koetsier aan de Zwarte Dood. De pion van de tegenspeler gaat met verlies van de zich op zijn kar bevindende lijken terug naar de stallen en start daar opnieuw. Met ratten sluit u een pion in. In de "Ratbag" zitten 36 ratten, 24 vlooien, 3 katten en 1 stofzuiger. Katten ruimen ratten op, en de stofzuiger riept vlooien.

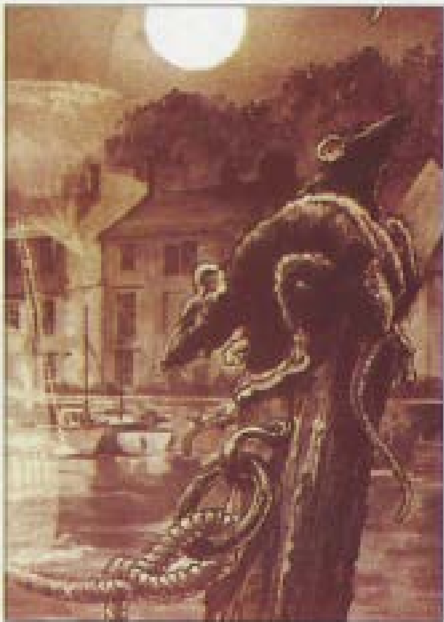
De kanskaarten bieden nog allerlei verrassingen, zoals de kaart die de speler adviseert om zijn valse glimlach op te zetten en verder zijn snavel te houden. De eerste speler, die naar de inhoud van de kaart informeert, verliest aan deze speler direct een lijk.

**Plague is een gezelschapsspel dat in Engeland - net als destijds History of the World - snel een hit aan het worden is. Ook tijdens een spellenbeurs in Essen sloeg het direct aan en raakte men in de kortste keren uitverkocht. Terecht, denk ik. Plague heeft alle kenmerken van een leuk spel: De uitvoering ademt de juiste sfeer, er is veel interactie tussen de spelers, en de tekst van spelregels en kanskaarten is doorspekt met - zwarte - humor.
Ik kan Plague van harte aanbevelen.**

Michael Bruinsma

PRODUKTINFO

Fabrikant: Barsky
Adviesprijs: ƒ 69,50 / BEF 1395
Speelduur: 1-2 uur
Aantal spelers: 2-4



THE ISLAND OF DR. BRAIN

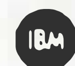


AL ENIGE TIJD GELEDEN IS SIERRA BEGONNEN MET HAAR DISCOVERY SERIE. EEN SERIE SPELLEN DIE NIET ALLEEN ALS AMUSEMENT BEDOELD IS, MAAR DIE OOK ENIGE EDUCATIEVE WAARDE ZOU MOETEN HEBBEN. IN DEZE SERIE IS VORIG JAAR *CASTLE OF DR. BRAIN* VERSCHENEN EN NU KOMT SIERRA MET *THE ISLAND OF DR. BRAIN*.

De bedoeling is dat de speler door het oplossen van een aantal verschillende puzzels, de excentrieke Dr. Brain helpt om een batterij op te halen. De puzzels moeten een voor een worden opgelost om bij de volgende puzzel aan te komen.

De puzzels bestaan uit wiskunde, taal, schilderkunst, logica, biologie, patroonherkenning en dergelijke. Om de speler te helpen, zijn er drie niveaus waarop het spel gespeeld kan worden namelijk beginner, gemiddeld en expert.
Ook bestaat de mogelijkheid om een tip te krijgen die helpt bij het oplossen van de diverse raadsels. Deze kan bestaan uit het vast neerleggen van een stuk van een puzzel tot een korte uitleg van de logica die gevolgd dient te worden om tot een oplossing te komen.
Door de verschillende niveaus is het spel geschikt voor kinderen van de eerste tot en met de hoogste klas van de middelbare school.
Er moet dan wel iemand in de buurt zijn die kan helpen met het Engels.

In de verpakking vindt u een soort encyclopedietje, dat relevante informatie bevat over de onderwerpen die in het spel aan de orde komen. Zo moet u bijvoorbeeld uitzoeken welke schilder welk schilderij gemaakt heeft. In het bijgeleverde boekje staan dan de stijlen van de diverse schilders vermeld.



Het is opvallend hoe leuk kinderen dit spel vinden. Je zou verwachten dat ze, naast school, niet nog meer wiskunde, biologie, Engels et cetera zouden willen zien. Maar door het sterk visuele en auditieve karakter van de meeste raadsels fascineert het blijkbaar enorm.
Eerlijk gezegd, het is ook leuk om een muziekstuk na te spelen, of een logische schakeling na te bouwen. Het zou nog leuker zijn als er een Nederlandse versie beschikbaar was. Het Engels van de uitleg is eigenlijk iets te pittig voor de doelgroep. Maar kunt u daarbij helpen, dan is het zonder meer een videospel dat het predikaat educatief verdient. (Oh ja, het is ook nog leuk, ziet er mooi uit en het klinkt best aardig!)

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS: ƒ129,50 / BEF onb.
Beeld: EGA/VGA
Geluid: SoundSource/Roland/Soundblaster/Thunderboard/Pro Audio Spectrum
Min. config: 640K, 286, 10Mhz, harddisk, muis
Beveiliging: handleiding

SHERLOCK HOLMES

ER ZIJN MAAR WEINIG HELDEN DIE ZO TOT DE VERBEELDING SPREKEN ALS SHERLOCK HOLMES, DE ARROGANTE AAN COCAINE VERSLAAFDE DETECTIVE DIE ELKE ZAAK OP INGENIEUZE WIJZE WIST OP TE LOSSEN. DEZE CREATIE VAN SIR ARTHUR CONAN DOYLE WAS ZEER POPULAIR, ZO POPULAIR, DAT TOEN SIR ARTHUR ER GEEN ZIN MEER IN HAD EN ZIJN HELD LIET VERDRINKEN IN DE WATERVALLEN VAN REICHENBACH, HIJ TALLOZE BRIEVEN KREEG DIE HEM SMEEKTEN OF ZELFS DREIGDEN OM SHERLOCK WEER TOT LEVEN TE ROEPEN. HIER WERD DAN OOK GEHOOR AAN GEGEVEN EN SHERLOCK HOLMES WERD WEER TEN TONELE GEVOERD. ZIJN AFWEZIGHEID VAN RUIM EEN JAAR WERD VERKLAARD DOOR HEM ONDER TE LATEN DUIKEN OM HET HELE SYNDICAAT VAN MORIARTY OP TE ROLLEN.

ELEMENTARY?

Het is niet verwonderlijk dat deze grootste detective aller tijden uitnodigt tot het maken van films en spellen. Ten tijde van de eerste stomme en sprekende films kwam Sherlock overigens aan een aantal dingen die wij met hem vereenzelvigen. Zo zijn het zinnetje "Elementary my dear Watson" en het slappe hoedje niet terug te vinden in de boeken, maar wel in de eerste films over Holmes en Watson.
Gelukkig hebben de makers van dit spel zich niet laten verleiden tot het overnemen van deze zaken. Holmes is een wat lattenge, redelijk arrogante man en Watson is een joviale arts die het detectivewerk erbij doet, maar die daar niet erg goed voor is toegerust.

INTERACTIEF

Het spel is een interactieve video. In het midden van het scherm is een televisiekast te zien waarin, na een actie van de speler een stuk video wordt afgespeeld. Het is de bedoeling om een drietal zaken op te lossen met zo weinig mogelijk acties. U speelt niet echt een van de figuren, maar u stuurt wel de actie. Om de televisiekast heen ziet u een aantal iconen. De belangrijkste daarvan zijn een notitieboekje en een telefoonboek. In het notitieboek staan de namen van mensen die u bij uw onderzoek kunnen helpen, zoals inspecteur Lestrade en de politiearts H.R. Murray, maar ook een vroegere dief die nu het rechte pad is opgegaan maar die nog steeds veel hoort van wat zich in de onderwereld afspeelt. Het



telefoonboek vermeldt een heleboel inwoners van Londen.
Elk verhaal begint met een stukje video van de hoofdrolspelers, waarin de zaak wordt uitgelegd. Zo zijn er bijvoorbeeld op een gegeven moment twee dode leeuwen gevonden en een dode man die toevallig Lions heet. In de introductie wordt u ook verteld, dat de leeuwen van een wagen zijn afgehaald die naar de stadsstallen is gebracht. Nu is het aan u om deze informatie te gebruiken en in het telefoonboek de stadsstallen op te zoeken. Eenmaal deze stallen gekozen heeft u een tweetal opties. U kunt kiezen om er de Bakerstreet Boys, een bende bevriende schoffies, naar toe te sturen, of u gaat er zelf heen. Kiest u voor de boys dan krijgt u een kort geschreven verslag, kiest u ervoor om zelf te gaan dan krijgt u weer een stukje video.

RESEARCH

Bent u het spoor helemaal bijster, dan hoeft u niet iedereen in het telefoonboek af te gaan, maar dan kunt u de mensen uit uw notitieboekje bezoeken. Deze weten meestal wel een extra aanwijzing te geven, of juist een vermoeden te ontkrachten. Naast de mogelijkheden om ter plaatse te gaan kijken, bestaat er ook nog altijd de mogelijkheid om naar de stadsarchieven of de bibliotheek te gaan. Ook hier vindt u eventuele belangrijke informatie.

BILL'S TOMATO GAME

OF DE LIEFDE TUSSEN TWEE TOMATEN

AMI

VAN HUIS UIT BEN IK NIET GEWEND OM TE GOOIEN MET ROTTE TOMATEN OF ANDER OVERRIJP FRUIT. IK WIL NIET ZEGGEN DAT IK HET SOMS NIET ZOU WILLEN, MAAR HET HOORT NOU EENMAAL NIET.

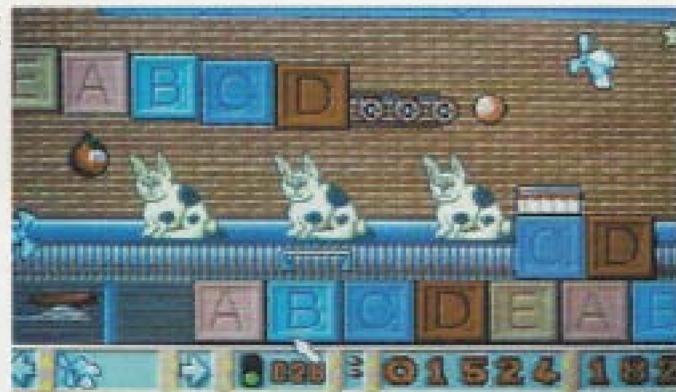
Het is niet 'netjes' en niet beschaafd. Dat deden ze vroeger, in de Middeleeuwen. Burgers die zich ongepast gedroegen eindigden aan de schandpaal en werden door hun stadgenoten bekogeld met drek en derrie. Godzijdank leven we nu in een andere tijd. We zijn beschaafder dan ooit en gooien en smijten op andere manieren en met andere, veel effectievere, middelen.

HET IDEAAL VAN EEN TOMAAT

Sinds Bill's Tomato Game mag het weer. Gooien en smijten met tomaten is volop toegestaan. De tomaten suizen over het scherm. Okee, het ligt iets subtieler. Wat zeg ik; het ligt gevoelig, het is drama. Het drama van de wanhopige liefde tussen twee warmbloedige tomaten genaamd Tracy en Terry. Tracy, de vrouwelijke evenknie van tomaat Terry, is meegenomen door de eekhoorn Sammy. Sammy heeft haar opgesloten in de top van zijn klimplantboom. Hij ziet Tracy met het oog op de komende winter als een welkome aanvulling op het rantsoen. Want wat smaakt lekkerder dan eekhoorntjesbrood met kaas en tomaat? Terry is ondanks de nodige huiselijke bonje toch maar wat gek op zijn Tracy en hij besluit haar te redden. Het is de enige manier om hun ideaal, samen eindigen in een lekkere gevarieerde salade, te verwezenlijken. Dit is overigens het ideaal van iedere zichzelf respecterende vleestomaat. Eindigen in de soep, puree of ketchup is nogal min-netjes.

EEN KLIMMENDE TOMAAT

Terry moet wel zijn beentjes uit het lijfje lopen en erg veel voor Tracy over hebben. Allereerst moet hij de klimplant van eekhoorn Sammy bedwingen. Natuurlijk is een klimmende tomaat geen gezicht, maar het is wel een vereiste om hogerop in de boom te komen. In de vertakkingen van de klimplant bevinden zich tien verschillende werelden. Deze werelden zijn weer verdeeld in tien levels. Bij elkaar moet tomaat Terry dus eventjes honderd schermen en eigenlijk honderd puzzels oplossen. Via de klimplant van Sammy hupst of rolt, dat is moeilijk te zeggen bij een tomaat, Terry naar het eerste onderdeel. Het heet Toyland (Speelgoedland) en is te herkennen aan de grote speelgoedblokken. Via een lopende band rolt Terry het eerste scherm binnen. Met behulp van een paar ventilatoren moet de dappere tomaat een aantal blokken en andere obstakels voorbij.



TOMATEN EN VENTILATORS

Onderin het scherm staat aangegeven hoeveel ventilatoren en andere hulpmiddelen Terry in dat level mag gebruiken. De plaats van de ventilator bepaalt de boog van de sprong. Het is dus zaak om met heel veel geduld de juiste combinatie van ventilators te vinden om over de hindernis te komen. Een ander hulpmiddel is de trampoline. In combinatie met ventilatoren en de kracht van de sprong is het een kwestie van toewijding en grote tomatenliefde om Terry over de hindernissen te helpen. Wel oppassen dat de arme Terry niet te pletter slaat op de grond of gepureerd wordt door de draaiende ventilatoren.

Al met al een leuk spel en geschikt om uren mee zoet te zijn. Mijn sympathie voor de tomaat is de afgelopen uren flink toegenomen. Ik denk met geen aan de ketchup, tomaten op sap en de tomatenpuree in de kast. Ik herinner me opeens dat doosje cherrytomaatjes in de ijskast. Ik ga Terry en mezelf nu echt een groot plezier doen met een lekkere frisse tomatensla. En ik zal voor deze keer geen ketchup door de dressing doen.

Annet Niteink

PRODUKTINFO

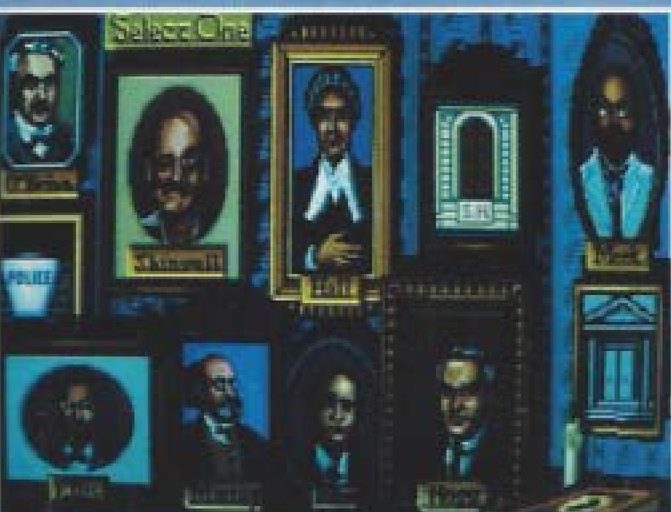
Fabrikant: Psygnosis
Amiga (1Mb): ƒ 99,00 / BEF 1919
Beveiliging: handleiding

Consulting Detective (Volume II)

Heeft u alle aanwijzingen bijeengegaard, dan is het tijd voor de rechtzaal. Hier ontmoet u de rechter die u een aantal vragen stelt omtrent de zaak. Tuwa zoals wie heeft het gedaan en waarom. Heeft u goed opgelet en de juiste mensen ontmoet, dan kunt u de zaak oplossen. Om uw prestatie te meten, krijgt u tijdens het spelen een bepaald aantal (straf)punten. Hoe meer mensen en plaatsen u moet bezoeken om de zaak op te lossen hoe meer punten. Aan het eind van de zaak wordt dan uw score vergeleken met die van Sherlock Holmes. Dit heeft verder geen invloed op het spel, maar het bezorgt u ongetwijfeld een minderwaardigheidscomplex.

VIDEO

In bovenstaand verhaal is alleen paar maal laconiek het woord video genoemd. Nu zult u zich afvragen wat daarmee bedoeld wordt, is het getekend of zijn het korte geanimeerde stukjes gedigitaliseerde beelden?



Niets van dat, het zijn echte videobeelden van af en toe wel drie minuten aan een stuk. Deze zijn zo goed, dat er voor het eerst sprake is van een zeer goede rolbezetting in een videospel. De acteurs en actrices passen in het tijdsbeeld dat bij de boeken hoort en ook de dialogen zouden letterlijk uit de boeken van Conan Doyle kunnen komen. De tekst komt ook niet op het scherm, maar komt via de geluidskaart uit de boxen. Het is dus ook nog eens zaak om goed te luisteren. Gelukkig heeft het televisiekastje de mogelijkheden van een moderne videorecorder en kunt u de fragmenten terugspoelen, vooruit spoelen of stilzetten. Sfeervolle achtergrondmuziek complementeert het geheel.

PRODUKTINFO

Fabrikant:
MS-DOS: ƒ 189,- / BEF n.n.b.
Beeld: VGA
Geluid: Soundblaster/Pro AudioSpectrum
Min. config.: 640K, 286, 12Mhz, muis, CD-ROM (150Kb data-transfer, 380ms toegangstijd)

IBM

MS-DOS



Dit is zonder meer het mooiste videospel op de PC dat er tot nu toe is verschenen. De beeldkwaliteit is maximaal, de spraak is glashelder en het spel is eenvoudig te bedienen. De drie verschillende zaken hebben zo'n goede rolbezetting, dat het alleen al een plezier is om het spel te spelen om de videobeelden. Maar als spel is het ook moeilijk genoeg om er een behoorlijke tijd mee bezig te zijn. De totale duur van de videobeelden die op de CD staan is dan ook maar liefst negentig minuten! Ik kan eigenlijk alleen nog maar zeggen koop dit spel, want als u ooit iets wilde hebben om te laten zien dat een PC meer kan dan tekstverwerken, dan is dit wel het allerbeste voorbeeld. Enige minpuntje, maar dat deert het spel met alle avonturenspellen, is het eenmaal opgelost dan weet u hoe het moet. Gelukkig zorgt de kwaliteit van het geheel ervoor dat u het spel ook daarna nog menigmaal uit de kast zult halen.

Jan Willem van Riel



HET STENEN TIJDPERK... U LEEFT TEMIDDEN VAN PREHISTORISCHE NEUSHOORNS EN VOGELS, DINOSAURIERS EN HOLBEWONERS. UW MEDEHOLBEWONERS GAAN VAAK OP FAMILIEBEZOEK EN HOUDEN VAN WINKELEN. U BENT TAXICHAUFFEUR EN VLIEGT ROND IN EEN FIETS-HELIKOPTER. HET IS LEVENSGEVAARLIJK TUSSEN DIE DINOSAURUSSEN EN VLOEDGOLVEN, DUS UW BAANTJE ALS TAXICHAUFFEUR BRENGT VEEL GELD IN HET LAATJE.

INSPIRATIE

De makers van dit spel zijn waarschijnlijk ooit verslaafd geweest aan Space Taxi wat een jaar of ben geleden voor de Commodore 64 uitkwam. De opzet van Ugh!'s tamelijk gelijk aan Space Taxi. Verder heeft he: ook wel wat weg van Conquest, dit spel kwam ook een aantal jaren geleden uit, maar dan voor de PC.

Uw passagiers slaan te wachten op platformpjes. Bij het oppikken van nieuwe passagiers moet u oppassen dat u deze niet overhoop vliegt en daardoor in het water gooit. Mocht u toch per ongeluk boven op een klant landen, dan moet u als een gek naar beneden vliegen om deze uit het water te vissen. Om zoveel mogelijk geld te verdienen, is het zaak zo snel mogelijk uw passagiers op het door hun gevraagde punt af te zetten. Tijdens uw vluchten moet u oppassen met met grote snelheden tegen de rotsen aan te botsen, want hier kan uw helikopter absoluut niet tegen.

De dinosauriers die u op uw weg tegenkomt, lijken niet echt een hindernis. Ze liggen namelijk te slapen en zijn met geen mogelijkheid wakker te krijgen. Het enige vervelende is, dat ze nogal lekker kunnen snurken zodat u last krijgt van ttrubulentie.

De vogels daarentegen zijn een stuk agressiever, deze vallen namelijk het liefst aan als u net een passagier aan het oppikken bent. Verder zijn er nog die lastige neushoorns die uw passagiers, voordat ze lekker zitten, uit uw helikopter stoten.

Ugh!'s voorzien van een twee-speler optie waardoor het spel extra aantrekkelijk wordt, vooral wanneer u er van houdt om elkaar lekker dwars zitten. Gelukkig kent Ugh! codes zodat u niet iedere keer van voren af aan hoeft te beginnen.

Het spel lijkt in opzet heel simpel maar zodra u begint te spelen, zit u gelijk aan dit spel vast. Het werkt zelfs zo verslavend, dat ik zelf pas na de eerste vijftig levels aan het schrijven ben toe gekomen. De MSDOS versie is grafisch mooi uitgevoerd de C64 versie is iets minder in dat opzicht. Het is alleen jammer dat het geluid iets minder aandacht van de makers heeft gehad. Vervelend is, dat u verplicht een stuk of zes schermen moet bekijken, wanneer u af bent gegaan. Dan pas kunt u weer een taxi-vlucht ooder-nemen. Deze tussenschermen bevatten ook nagenoeg geen informatie, behalve dan de hi-scores.

Niet echt origineel, maar ondanks dat een ontzettend verslavend spel. Kopen!

Erik van Wijk



PRODUKT INFO

Fabrikant: Play Byte
Amiga f 69,50/BEF 1359
C64 cass f 39,95/BEF 779
C64 disk f 49,50/BEF 969
MS-DOS f 69,50/BEF 1359
Beeld: VGA
Geluid: Adlib
Min. Config.: 640K RAM



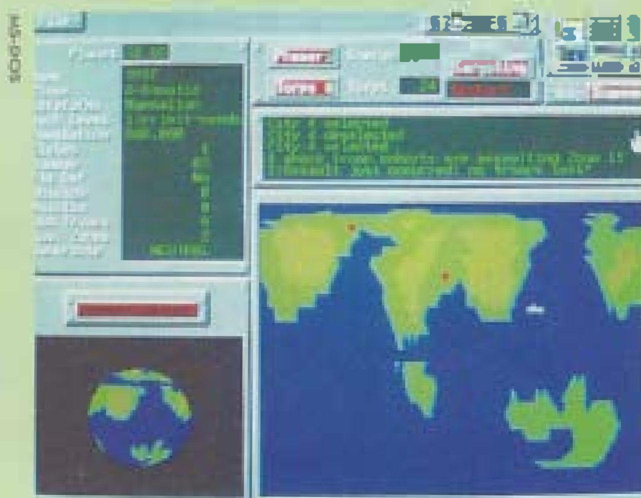
STAR LEGIONS

DIT NIEUWE RUIMTE-STRATEGIESPEL KOMT VAN DE MAKERS VAN DE *STAR FLEET* SERIE. U BENT COMMANDANT VAN EEN MACHTIGE RUIMTEVLOOT MET DE OPDRACHT OM DE RUIMTE TE VERLOSSEN VAN DE ALLIANTIE EN ALLE ANDERE DEMOCRATISCHE VOLKEREN. DE RUIMTE BEHOORT U EN UW WREDE VOLK TOE.

TSJA...

U begrijpt het zeker al. Dit is geen spel voor esthetische en morele waarden of verontwaardiging. Complete planeten vernietigen, steden bombarderen, rassen uitmoorden, u moet geen scrupules hebben. Alles voor het machtige keizerrijk.

Als commandant van de vloot staat u een geavanceerd instrumentarium ter beschikking. Via zes verschillende panelen kunt u de informatie over uw vloot opvragen, de te veroveren planeet bekijken, zwaste troepen vormen en orders geven aan uw elitetroepen.



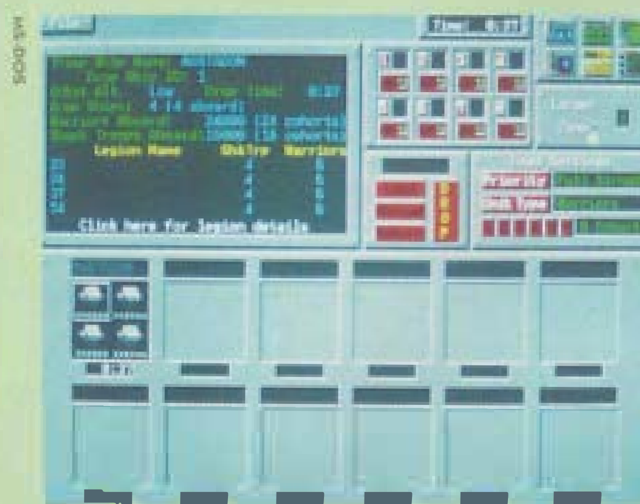
EN DAN

Een uitgebreide tutorial helpt u om de grote hoeveelheid schermen, knopjes en opdrachten onder de knie te krijgen. Tien van de honderd pagina's in de handleiding zijn hieraan besteed. Na deze introductie staat u er alleen voor.

Gelukkig zijn de eerste opdrachten bijzonder eenvoudig: de eerste planeten zijn slechts bevolkt door primitieve wezens. Aan het eind van elke opdracht wordt u beoordeeld op een aantal criteria: het aantal slachtoffers aan beide zijden, het niveau van de tegenstander en de snelheid waarmee de operatie is afgerond. Als beloning krijgt u geld en slaven en voor uitzonderlijke prestaties zijn ook medailles weggelegd.

Alle personages in het spel hebben hun eigen stem die alleen gehoord kunnen worden via de SoundBlaster kaart.

Normaal besist de hoofdredacteur welk spel ik krijg om te bespreken, maar dit is een van de weinige spelen die ik zelf heb uitgekozen, dus



ik kan hem niet eens de schuld van een verknoeide tijd geven. Star Legions heeft mij absoluut niet kunnen boeien. De graphics zijn zeer matig, hoewel dit uiteraard voor een strategiespel geen echt criterium is.

De invloed van de beslissingen is bijzonder onduidelijk. De eerste opdrachten zijn ook zo simpel, dat het er bijna niet toe doet hoe een opdracht opgelost wordt.

Na een paar uur spelen ben ik maar gestopt. Zonder duidelijke tegenstand komt het alleen maar neer op het vernietigen van planeten. Nee, laat maar liggen, deze ellende....

Laurens van Wijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mindcraft
MS-DOS f 129,50/BEF 2499
Video: VGA
Audio: Adlib, SoundBlaster, PC-speaker
Systeemeisen: 640K, harddisk (5Mb), 286 12MHz+, muis, 1Mb XMS (spraak via SoundBlaster)

LET OP! Star Legions heeft XMS geheugen nodig, geen EMS. Dit betekent dat via uw CONFIG.SYS bestand HIMEM.SYS geïnstalleerd moet zijn.

IBM

LEGENDS OF VALOUR

"IK BENT NAAR DE STAD GETROKT, WANT DAAR IS VEEL GELD EN VEEL DRANK. AS JIJ DAT OOK WIL DAN MOT JE OOK MAAR KOMMEN. IK HEBT HIER OOK VEEL FRIENDE GEMAAK DIE ALLEMAAL HARSTIKKE AARDIG ZIJN. HET IS HIER DUS VEEL LEUKER DAN THUIS BIJ PA EN MA OP DE BOERDERIJ. IK BENT DUS WEL VAAK TE VINDE IN RESTORANG 'DE HANGENDE MAN' OF ZO. AS IK DAAR NIE BENT DAN LAAT IK WEL EEN BRIEFJE ACHTER." WAS GETEKEND SVEN.

FORTUINZOEKERS

Sven is overigens uw neef in het spel Legends of Valour. Hij is een paar maanden geleden naar de grote stad getrokken en hij stuurt u deze brief ter uitnodiging. Natuurlijk heeft u wel eens gehoord van Mitteldorf, een legendarische stad, waarvan niet meer dan driekwart van de inwoners iets met de misdaad van doen heeft. Daarnaast zijn er ook nog een paar kerkers, kelders en catacomben waar eventueel wat monsters huizen, maar verder niks bijzonders.

Op basis van bovenstaande gegevens besluit u om ook naar de stad te trekken. U weet slechts dat Sven u wil ontmoeten in een restaurant, maar u weet niet eens waar dit is.

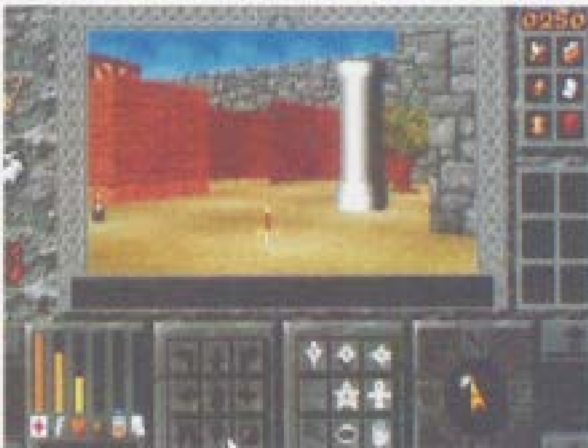


Het doel van het spel, in ieder geval tot hier toe, is dan ook slechts overleven en rijk worden. Nou zult u toch wat specifieke acties moeten ondernemen om rijk te worden. Een daarvan is werken maar u heeft ongetwijfeld geen computerspel nodig om daarvan te kunnen genieten. Een andere optie is een beetje op speurtocht uitgaan naar monsters en schatten. Dat laatste is zeer waarschijnlijk meer het idee van de gemiddelde speler.

SOCIALE VAARDIGHEDEN

Legends of Valour is een eenpersoons rollenspel. U speelt een jonge boerenzoon die naar de stad is gekomen om zijn fortuin te maken. De wereld ziet u midden boven in het scherm. Dit beeld ziet eruit alsof u uit de ogen van de held kijkt. In tegenstelling tot de meeste RPG's beweegt de wereld echter zonder schokken of sloten maar vloeiend (Zoals ook bijvoorbeeld in Ultima Underworld.) Dit geeft u een beetje meer het gevoel dat u echt rondloopt in Mitteldorf.

Mitteldorf kent natuurlijk ook inwoners. Om met ze te spreken moet u echter wel eerst hun aandacht trekken. Een kort geschreeuwd 'Hé' doet hier wonderen. Eenmaal in conversatie komt er een menuutje in beeld waar u kunt kiezen uit een aantal opties. De opties om te spreken zijn 'Waar?' en 'Wat?', deze geven beide een lijst van zaken die u geacht wordt te willen weten. Uit deze lijst kunt u dan weer een keuze maken om uw gespreks partner tot antwoorden te bewegen.



Naast deze twee verbale opties zijn er nog de opties zakkenrollen, beledigen en aanvallen. Deze spreken eigenlijk voor zichzelf.

De tijd in Mitteldorf verloopt op een ordelijke manier. Zo is er niet alleen sprake van dag en nacht, maar worden de dagen ook korter naarmate de winter dichter bijkomt en lengen ze weer richting zomer. Tijd is niet vreselijk belangrijk, maar winkels, bars, hotels en dergelijke hebben natuurlijk wel hun vaste openingstijden. Ook heeft uw karakter zo nu en dan behoefte aan rust, eten en drinken.



GAJES

Mitteldorf is niet echt een plaats voor doetjes, staat u vijf minuutjes stil, dan wordt u al helemaal in elkaar geslagen, getrapt, bespuugd en dat alleen nog maar door de eerwacht die rondloopt... Gelukkig hoeft u dat niet zomaar te pikken. Een korte klik op het icoon voor aanvallen en u heeft al die mogelijkheden om er zelf ook eens lustig op los te slaan. Zo kunt u hakken, slaan en zijwaarts slaan. Dit ziet u overigens ook in beeld gebeuren, dus als u iemand een goede rechtse verkoopt, ziet u uw arm in beeld verschijnen en uw tegenstander begint te bloeden. Hoe beter u bewapend bent, hoe beter u kunt vechten natuurlijk.

Naast bewapening bestaat ook nog de mogelijkheid om lid te worden van een gilde. Dit houdt in dat u priester, tovenaar of krijger wordt. Het enige dat u hiervoor hoeft te doen, is een klein opdrachtje en een bescheiden entreegeld betalen. Maar wat u er allemaal wel niet voor terug krijgt. U kunt leren toveren, of juist bidden om gunsten van de goden van Mitteldorf. Deze beide arcane kunsten hebben ongeveer hetzelfde effect, namelijk dat u uw vijanden met wat meer gemak kunt verslaan en dat u op donkere, koude en eenzame plaatsen toch wat soelaas kunt vinden. Wordt u lid van een van de krijgers gilden, dan leert u pas echt vechten.

PLATTEGROND

Het spel komt compleet met een grote kaart van de oppervlakte van Mitteldorf en ondergronds houdt de computer het voor u bij. Maar alleen die plaatsen waar u geweest bent en verlaat u de kerker weer dan is uw kaart ook weer weg. De verpakking bevat verder een uitgebreid boekwerk over de bewoners en zeden van Mitteldorf, een brief en een krant. Aan de hand van deze zaken wordt u dan ook geacht om een eerste doeltje te bedenken, dat u kunt gebruiken om uw einddoel, eeuwige roem, te bereiken.

Het spel is bijzonder grappig. Niet alleen de handleiding maar ook de teksten die u tegenkomt in het spel zelf zijn zonder meer leuk. Het idee om een boerenzoon naar de grote stad te sturen is dan wel niet origineel maar wel leuk. Visueel is het aardig, zeker omdat de bewegingen zo vloeiend zijn voor een RPG. Ook de geluiden en muziek zijn aangenaam. Het is best een moeilijk spel dat zeker enige gewenning nodig heeft, maar investeert u deze tijd, dan is het zeker een spel dat nog heel wat lange winteravonden kan doen omvliegen.

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Synthetic Dimensions/ U.S. Gold
MS-DOS: ƒ 129,50 / BEF 2499
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 12 MHz, harddisk, muis



F-15 STRIKE EAGLE III

OORSPRONKELIJK WERD DE F-15 EAGLE HALVERWEGE DE JAREN '60 ONTWIKKELD ALS REACTIE OP DE GERUCHTEN DAT DE SOVIETS OVER EEN NIEUW TYPE TOESTEL, DE MIG-25, BESCHIKTEN. DEZE 'FOXBAT' ZOALS HET TOESTEL DOOR DE NATO WERD GEDOOPT, WERD IN STAAT GEACHT DUIZELINGWEKKENDE SNELHEDEN TE KUNNEN BEREIKEN EN MEN GING ERVAN UIT DAT HET MET LUCHTDOELRAKETTEN VAN EEN NIEUWE GENERATIE WAS BEWAPEND.



Bij de ontwikkeling van de F15 werden kosten noch moeite gespaard. De toestellen zouden dan ook enige tientallen miljoenen dollars per stuk gaan kosten. Maar door het rondstrooien van paniekverhalen over de MiG25 stelde het Ministerie van Defensie meer dan voldoende geld beschikbaar om de F-15E te ontwikkelen.

OPTIES

De opzet van F-15 *Strike Eagle III* is natuurlijk het vliegen met de F-15E boven drie gebieden waar uw doelen te vinden zijn. U kunt kiezen tussen de Perzische Golf, Korea of Centraal Amerika.

De keus is om een 'Campagne' te vliegen of een enkele missie. De toelichting op de missie en de bewapening zijn zoals we dat al kennen van MicroProse. De meer ervaren simulatie vlieger kan kiezen voor een 'quick start', geen uitleg van zaken maar meteen vliegen.

Middels een keuzemenu is het natuurlijk mogelijk om de moeilijkheid op te voeren. Onze ervaring is dat wanneer u een ervaren "vlieger" bent, u alle opties op authentiek moet zetten. Dit komt het vlieggedrag enorm ten goede. Tevens gaan de systemen aan boord werken zoals het zou moeten; hierdoor heeft u meteen meer mogelijkheden. Dit betreft zeker de radar, tenslotte het oog om de tegenstander te ontdekken.

Aan het vliegen met de F-15E heeft de piloot de handen meer dan vol, vandaar dat de piloot wordt vergezeld van een wapen-officier. De F-15 heeft natuurlijk vele wapensystemen, "counter measures", laser, FLIR (Forward Looking Infra-Red), en nog veel meer elektronica en optische grappen om de vijandelijke doelen aan te pakken.



Nieuw is ook de modem optie, althans in deze vorm. De F15 wordt gevlogen door twee bemanningsleden: de vlieger en de wapen/navigator officier. Wanneer u om aan het modem hangt kunt u kiezen uit een aantal mogelijkheden. Samen in een toestel dus vlieger/navigator, Head-on, of met twee vliegtuigen een missie vliegen.



PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
MS-DOS: ƒ 149,50 / BEF 2889
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Pro Audio Spectrum
Min. config.: DOS 5.0, 2Mb (met 752Kb EMS), 386, 16Mhz, harddisk
Beveiliging: Handleiding





Dit programma is herboren en is nu toch ook wel bijna het "spel" niveau ontstegen. Bij deze simulatie is het nu dan ook noodzakelijk om de handleiding goed door te nemen om van alle mogelijkheden gebruik te maken die tot uw beschikking staan.

Wat direct opvalt is het gebruik van het nieuwe visual systeem waarvan MicroProse gebruik heeft gemaakt. Het is veel sneller en zeker mooier. Het wolkendek is nu nog realistischer, zowel van grote afstand als wanneer u er doorheen vliegt.

De details op de grond zijn van uitstekende kwaliteit, ze zijn goed van vorm en 's avonds zeer mooi verlicht. Straten, auto's, SAM radar, AAA, alles is tot in detail aanwezig. Koeweit-Stad bijvoorbeeld, het is alleen al prachtig om daar eens langs te vliegen om te zien hoe die stad er nu werkelijk uitziet.

Ook zijn de graphics van explosies en branden aangepast. Grote rookpluimen waar de treffers geplaatst zijn, en wanneer u door de zwarte wolken heen vliegt wordt het zicht steeds slechter.

Er is veel animatie toegepast, natuurlijk in de introductie van het programma, maar ook in de evaluatie na de missie zijn er mooie animaties te zien van uw verrichtingen. Ook het geluid heeft een groter aandeel gekregen bij deze softwaremaker. Wanneer u in het bezit bent van een geluidskaart, dan zit u goed; gesprekken vanuit de "AWACS" of met de navigator en waarschuwingen van de boordcomputer in geval van nood.

Een paar woorden kritiek? Ja een paar, zo is het jammer dat er geen aparte kaarten van de gebieden zijn waarboven zich alles voltrekt. Wanneer u namelijk de pech hebt dat de schermen en/of het navigatie-systeem buiten werking is wordt het moeilijk navigeren. Geen zon en een klok om te kijken waar het zuiden is, niets van dat alles. Een klein detail misschien maar wel zeer belangrijk om weer thuis te komen.

Conclusie, tja kopen maar zou ik zeggen en ga lekker uit de bol in de jager die tot ieders verbeelding spreekt!

George Dubbel

Een absolute HIT van MicroProse!!

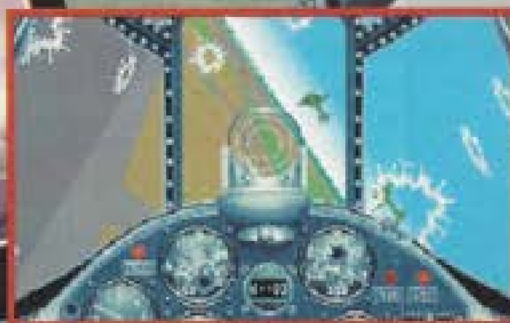
History records the evolution of man's journey to the skies...

...Now you can relive it.




Blast your way through dangerous, low-level attacks. (RBMB)


Sink enemy ships with torpedoes and dive bombs – if you can. (Aces of the Pacific)


Hang on as enemy fire rips through your cockpit. (WWII: 1946)


Take on the great Axis and Allied aces in one-on-one duels. (Red Baron)

The Great War Planes™ Series

From the mud-filled trenches of WWI to the smoking ruin of Pearl Harbor, the evolution of flight is celebrated in Damon Slye's epic *Great War Planes*™ series of historical flight simulations. Beginning with the award-winning *Red Baron*®, the series continues with WWII Pacific Theater combat in *Aces of the Pacific*™. Now the excitement continues with all new expansion disks for *Red Baron* and *Aces of the Pacific*. The *Red Baron Mission Builder* updates the classic WWI simulation with new planes, new aces and a powerful mission builder that allows you to create your own historic missions. For *Aces of the Pacific* comes *WWII 1946*™, an expansion disk that explores the new planes and missions of an alternate future where the atomic bomb was never dropped and WWII continued past the boundaries of history.

Excellence in Flight Simulation.

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

Distributie Benelux:
HomeSoft, Küppersweg 63-65, 2031 EB Haarlem
tel: 023-311241 fax: 023-318488
Subdistributie België & Luxemburg:
Antaeus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem, tel: 02/721 4520 fax: 02/725 1535



VLUCHTSIMULATOREN TREKKEN OVER HET ALGEMEEN GEEN BREED PUBLIEK. VAAK ZIJN DE SPELFACETTEN VERDRONGEN DOOR TECHNISCH HOOGSTAANDE HANDELINGEN. TOT IN DETAIL WORDT GEPOOGD EEN TOESTEL NA TE BOOTSEN IN BESTURING EN EIGENSCHAPPEN.



COMANCHE



DAT HET OOK ANDERS KAN BEWIJST COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL, DE RAH-66 COMANCHE ATTACK-HELIKOPTER SIMULATOR DIE EEN NIEUWE DIMENSIE AANBOORT.

Het concept is zeer vooruitstrevend te noemen. Fabrikant Nova Logic beweert dat een PC niet in staat is een goed beeld te geven van echte gevechtsomstandigheden. Daarom zijn ze een andere weg ingeslagen. Het zijn deze keer niet de technische hoogstandjes van het besturen van een geavanceerde gevechtshelikopter die de speler een kick moeten geven. Het doel is de vlieger te laten zweten zoals een echte Comanche-vlieger dit zal doen in een gevechtssituatie. De omstandigheden op het slagveld moeten een blijvende indruk kunnen maken. Dit is ze dan ook redelijk gelukt.

INSTALLATIE

Bijna 8Mb is nodig aan schijfruimte om het geheel een plaatsje te geven. Dit keer geen lastige kopieerbeveiligingen. Nova logic spoort zelfs aan eerst backup diskettes te maken van de originelen en die vervolgens te gebruiken voor de installatie.
Als de hoeveelheid bytes geen informatie bevatten om de Comanche te besturen waar zijn ze dan wel voor? Juist, de omgeving. Bij *Maximum Overkill* is voor het eerst gebruik gemaakt van een nieuwe manier van terrein-visualisatie: Voxel Space. Dit is een geheel nieuwe methode van beeldverwerking die 500 keer sneller schijnt te zijn dan hedendaagse methoden. Het resultaat is een zeer fraaie, snel veranderende spiegelachtige omgeving. Net wat de Comanche kan gebruiken.
Door Voxel Space is het mogelijk om gebruik te maken van terreinplooien en heuvelmaskeringen. Tot op heden konden vluchtsimulatoren dit slechts matig weergeven. Dit is dan ook de kracht van het programma; het is mogelijk om in diepe ravijnen te duiken en met een weergaloze snelheid door greppels te vliegen zonder dat de vijand u ziet. Doelstelling geslaagd: Hedendaagse gevechtshelikopters komen liefst alleen tevoorschijn om een dodelijk salvo op de vijand af te vuren, daarna is slechts enkel de rotor te horen. Daarom ook lijken de dagen van de tanks en pantservoertuigen definitief geteld.

Het programma voor het eerst opstarten veroorzaakt even een kleine teleurstelling. Is er net een geheugenmanager aangeschaft zodat alle programma's weer eens soepel draaien en nu veroorzaakt deze een opstartfout: *Maximum Overkill* kan niet overweg met EMS-emulators en geheugenmanagers. De simpelste oplossing is het aanmaken van een boot-diskette zodat instellingen in config.sys en autoexec.bat ongeschonden blijven. De handleiding vertelt overigens zeer uitgebreid wat te doen bij foutmeldingen en storingen.
Nadat ook de instelling van het geluid (een SoundBlaster is eigenlijk een must) is ingesteld in een installatiemenu is het tijd geworden om de gordels vast te gespen en te beginnen met het spel.

VLIEGEN MET DE COMANCHE

Bij het opstarten van Maximum Overkill laat de automatisch opgestarte demo al zien waar het om gaat: een heuvellandschap met diepe ravijnen en spleten is het operatiegebied van de Comanche. Om de speler vertrouwd te maken met de helikopter is het mogelijk een aantal trainingsmissies te vliegen. Hierin komen alle facetten en eigenschappen van de RAH-66 Comanche, de gedoodverfde opvolger van de niet minder dodelijke AH-64 Apache, aan bod. Doelstellingen van dit in ontwikkeling zijnde monster zijn de volgende:

Ten eerste moeten computers een aantal taken van de vlieger kunnen overnemen. Hij zal zich meer bezig kunnen houden met het voeren van de strijd. Ondertussen moet er wel gewoon doorgevlogen worden, liefst: zo snel en wendbaar mogelijk.
Daarnaast moeten de wapensystemen naast efficiënt, vooral betrouwbaar en gemakkelijk in de bediening zijn. Als laatste moet het toestel licht zijn, veel kunnen incasseren en ook nog onzichtbaar zijn voor de vijand. Laten we terugkeren naar ons beeldscherm en kijken hoe *Maximum Overkill* ons dit laat beleven.

BEWAPENING

In de eerste trainingsmissie blijkt meteen dat niet het besturen maar het vechten het gevoel moet gaan verschaffen. Men kan alleen vooruit, achteruit, omhoog, omlaag en keren om de as. Om zo laag mogelijk te vliegen is de functie Auto Hover doeltreffend genoeg. Het toestel gaat automatisch zo laag mogelijk vliegen.



MAXIMUM OVERKILL

Dit betekent dat een greppel of ravijn onmiddellijk wordt benut om weg te kruipen in het terrein. Ook de wapens zijn zeer eenvoudig in gebruik. Een <Enter> is voldoende om een doel te selecteren en de spatiebalk lanceert het wapen.
Het uitwerpen van chaff, flare (tegenmaatregelen om radargeleide en hittezoekende raketten te misleiden) gebeurt automatisch. Is dit niet voldoende dan kan zelf nog een extra portie worden uitgebraakt. Het wapenarsenaal is zeker fors te noemen. Een 20mm roterend snelvuurkanon wordt bijgestaan door ongeleide raketten, Hellfire anti-tank missiles, en Stinger lucht-doelraketten.



HULPTROEPEN

Is dit nog niet voldoende dan kunnen nog twee hulpjes worden ingeroepen. Met de laserapparatuur kan een doel aangestraald worden. Een tweede helikopter kan nu vanuit een andere positie dood en verderf op de vijand uitstorten. Ook de artillerie kan worden betrokken in de strijd. Granaten of raketten afkomstig uit een MRLS (Multiple Rocket Launch System, een soort Stalinorgel) kunnen op een doel worden geleid. Dit verhoogt het tactische element van het spel aanzienlijk.

Wat opvalt is de manier waarop een tweede Comanche zijn doelen aanvalt. Terwijl u zelf zit verscholen in een diep ravijn vliegt uw collega vrolijk fluitend naar de vijand toe. Vaak is hij dan ook vrijwel met een het slachtoffer van een altijd weer aanwezige vijandelijke gevechtsheli of luchtdoelgeschut. Het is daarom zaak om de wapens van de tweede Comanche zo snel mogelijk te gebruiken.

KLAMME HANDJES

In de cockpit is het echt genieten. U kunt de Comanche met hoge snelheid door diepe ravijnen of kloven jagen. Het 3-dimensionale beeld is in staat u soms achteruit te laten deinzen. Ik durf te stellen dat tot op heden geen enkel programma zo om kon gaan met zijn omgeving. Werkelijk fantastisch. Hobbelend over terrein ontdekt u plotseling het doel. Ook hierin blinkt de simulator weer uit in eenvoud. Op een kaartje in de cockpit is te zien waar gronddoelen, tanks, en vijandelijke helikopters zich bevinden. Hier ligt meteen een probleem.
Bij iedere missie krijgt u te maken met een tegenstander die misschien nog dodelijker is dan de Comanche: de KA50 Kamov Hokum. Deze zeer geavanceerde Russische multirole-heli met twee contraroterende rotors is, naast de Havoc, in de tachtiger jaren ontwikkeld om de Mi-24 Hind af te lossen. De Amerikaanse Apache had immers de macht overgenomen. De aanwezigheid van Hokums brengt nogmaals een nieuwe dimensie aan in het spel. Op uw dooie akkertje gronddoelen afschieten is er niet bij. Iedere keer weer moeten luchtgevechten uitmaken wie de beker wint.



Hiermee is de doelstelling van Maximum Overkill bereikt: met zweet in de handen is het iedere keer weer inspelen op nieuwe situaties. De trainingsmissies zijn hierbij een eerste noodzaak. Geleerd wordt: het gebruik van de wapensystemen in luchtgevechten en missies tegen gronddoelen, het inzetten van artillerie en extra helikopters.

Na het volgen van het trainingsprogramma kan het echte werk beginnen. Operation Maximum Overkill bevat een aantal missies waarin alle aspecten van het programma aan bod komen. Iedere missie speelt naast een steeds wisselende omgeving andere doelen en moeilijkheidsgraden. Niet altijd zijn de omstandigheden optimaal. Wapens en hoeveelheid brandstof verschillen per missie. Overleven blijkt moeilijk. Vrolijk fluitend rondvliegen, zonder u te verstoppen leidt tot telkens weer overdoen van een missie voordat een volgende kan worden gekozen.



Maximum Overkill zal door z'n opzet een breed publiek trekken. Het genot van schietspellen en het managen van een voertuig worden voortreffelijk gecombineerd. Niet de geavanceerdheid van de techniek maar de steeds wisselende omstandigheden, de stress van het gevecht en de snelheid van de simulatie laten het adrenalinegehalte stijgen. Aparte aandacht verdient het weergeven van het terrein en de manier van beeldverwerking. Nog niet eerder is een dergelijk drie-dimensionaal beeld vertoond. Nova Logic slaat met het Voxel Space-beeldverwerkingssysteem een nieuwe weg in die zeker spoedig zal worden gevolgd. Ik wacht de nabije toekomst met spanning af!

Het is alleen jammer dat Maximum Overkill geen boodschap heeft aan langzamere PC's. Een 80386 is echt het minimale gereedschap, met minder niets dan een zwart scherm. Naast DOS 3.3 of hoger moet dan ook nog even 4 Mb Ram-geheugen en 8 Mb aan harddiskruimte op te hoesten zijn (de fabrikant claimt 12 Mb!) ook CGA- en EGA-liefhebbers hebben pech, het programma herkent alleen een VGA-omgeving.
Positief zijn de mogelijkheden om een joystick, een Thrustmaster Flightstick of zelfs rudderpedalen aan te sluiten. Dit werkt perfect. Om nog meer genot te verschaffen is een geluidskaart onontbeerlijk. Zeker de helft van het plezier wordt ingeleverd als een dergelijk printkaartje afwezig is.

Kan de gebruiker voldoen aan alle bovenstaande eisen dan mag hij Maximum Overkill zeker niet missen, al is het alleen maar om al deze dure extra's eens volledig te kunnen benutten.

Rob Loos

PRODUKTINFO

Fabrikant: Nova Logic
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 4Mb, 386, harddisk

IBM

RODE OOR TJES

BEZITTERS VAN DE AMIGA, MSX, APPLE ET CETERA KENNEN HET FENOMEEN AL LANGER. PC GEBRUIKERS WENNEN ER STEEDS MEER AAN. GELUID UIT DE COMPUTER.. EN DAN BEDOELEN WIJ NIET DAT GESTEUN EN GEPIEP DAT UIT DE GEMIDDELDE KLOON-LUIDSPREKER KOMT. NEEN, GELUID MET EEN HOOFDLETTER G. LIEFST STEREO NATUURLIJK, MAAR DE MONO VARIANTEN ZIJN OOK NIET TE VERSMADEN. QUA UITBREIDINGEN IS EEN PC MET ZIJN OPEN STRUCTUUR EEN PRIMA APPARAAT. EEN BEETJE PC HEEFT DE AFMETINGEN VAN EEN FORSE BROOD-TROMMEL. DAARDOOR IS ER VAAK RUIMTE GENOEG OM EEN EXTRA KAARTJE IN TE PRIKKEN.

Zeker voor de serieuze spelliefhebber is de geluidskaart zo zoetjes aan een must geworden. De fabrikanten hebben deze nieuwe trend ook aardig door en produceren geluidskaarten bij de vleet. Bestonden er vroeger alleen de AdLib en later de Soundblaster, tegenwoordig zijn er ook Soundboosters, Thunderboards et cetera. Om de aankomend geluidskaarten-koper een helpende hand te bieden heeft Hoog Spel een groot aantal geluidskaarten voor u getest. We hebben getracht een zo compleet mogelijk beeld te geven van het huidige marktaanbod. Uit elke klasse hebben we geluidskaarten gezocht. Zo zijn er een paar prima mono geluidskaarten getest, maar ook de perfecte 16 bits stereo geluidskaarten zijn gehoord. In twee afleveringen bieden wij u de "rode oortjes test". In de volgende Hoog Spel behandelen wij de andere door ons geteste kaarten en geven wij in de vorm van een tabel een totaaloverzicht van de technische specificaties.

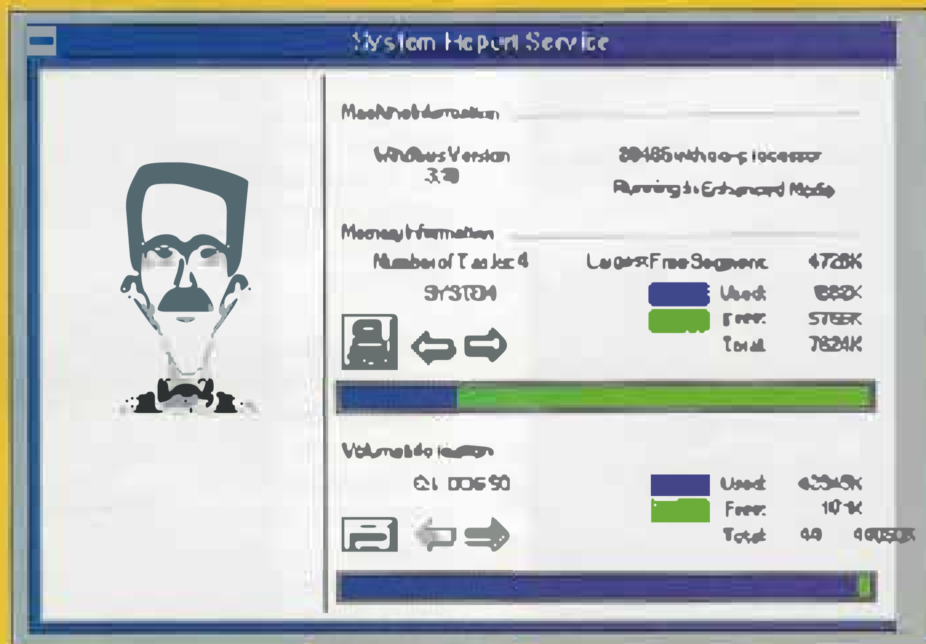
DE KAARTEN

ADLIB GOLD 1000

Na de gewone AdLib geluidskaart zijn nu ook de AdLib Gold 1000 en 2000 (de laatst genoemde met CD ROM interface) op de markt gekomen. Groot verschil tussen de oude AdLib en de nieuwe Gold kaarten is het feit dat de Gold nu ook spraak ondersteunt. Deze spraakondersteuning is niet compatibel met de Soundblaster, waardoor veel programmatuur weinig te babbelen zal hebben via de AdLib Gold. Door gebruik van de YM 262 chip is ook stereo geluid een mogelijkheid. De mogelijkheden van deze chip worden ten volle benut door het programma *Juke Box Gold*. Dit programma is in staat om ROL2 bestanden (.RL2) af te spelen. De muziek wordt zeer helder en sprankelend weergegeven, werkelijk indrukwekkend. Behalve *Juke Box Gold* wordt ook het programma *Voice Pad* meegeleverd. *Voice Pad* stelt de gebruiker in staat stemnotities te maken.

Met *Voice Pad* kunt u uw eigen gesproken agenda, kalender maken. Door het gebruik van zelf ingesproken teksten krijgt zo'n agenda een wel heel persoonlijk karakter. Overigens is de AdLib Gold (hoewel er van de YM 262 of OPL 3 chipset gebruik wordt gemaakt) geen 16 bits kaart, maar een 12 bits kaart.

Geluidspanelwaardering: 7



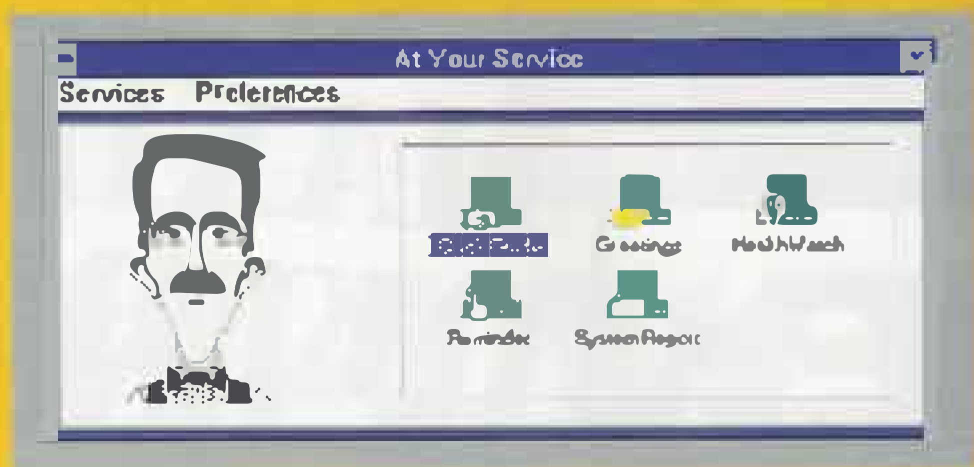
AUDIOPORT

De 'lappers' onder ons beginnen nu acuut te kwijlen. De AudioPort is namelijk een speciaal voor laptop- en notebookcomputers ontworpen geluidskaart. In tegenstelling tot andere geluidskaarten hoeft de AudioPort niet in een vrij slot gestoken te worden. De AudioPort heeft als aansluitpunt de parallelle poort van de computer nodig. Deze poort is dan niet gelijktijdig meer te gebruiken voor de printer. De energievoorziening van de AudioPort gaat door middel van 4 kleine AAA batterijen. Als voor het lapje een plek met stopcontact is gevonden, kan er ook gebruik worden gemaakt van de bijgeleverde transformator. Helaas is de steker van deze trafo van het Amerikaanse type. Zonder verloopsteker is in Nederland is deze trafo onbruikbaar. Deze verloopsteker zit niet in het pakket, nusser tje...

De inhoud van de AudioPort bestaat uit een mooi afgewerkte printplaat waarop veel SMD (Surface Mounted Device) technieken zijn toegepast. Standaard beschikt de kaart over een interne luidspreker. Er is echter ook een aansluitpunt voor koptelefoon en microfoon.

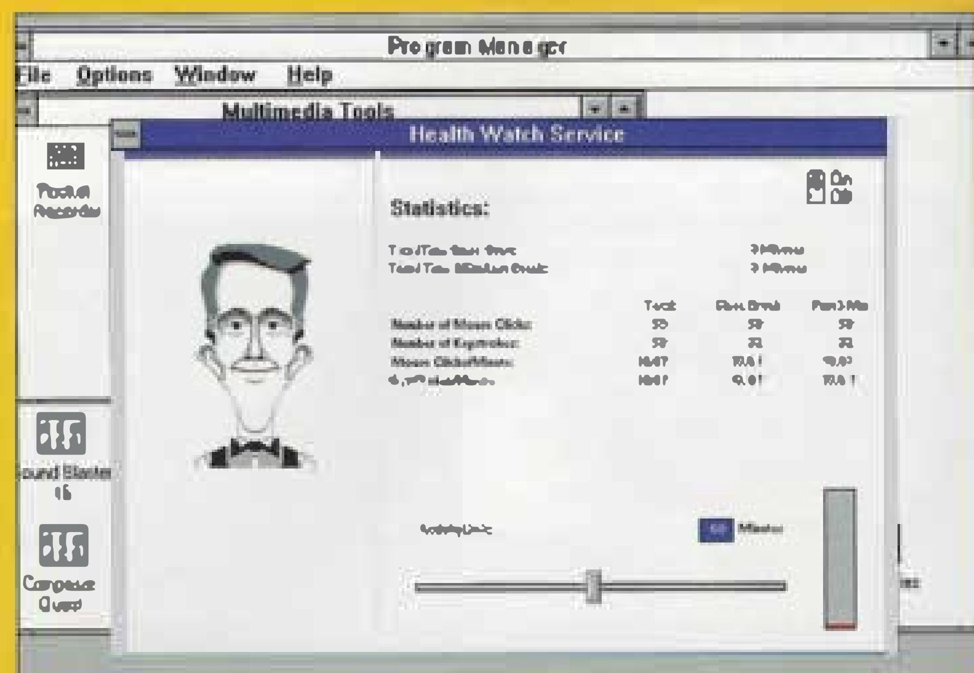
Een vereiste om met de AudioPort te werken is het bezit van Windows 3.0 (met multimedia extensie) of Windows 3.1. Ook met de software zit het goed. Evenals bij Thunderboard for Windows wordt AudioPort geleverd met *Lotus Sound*, *Pocket Recorder* en de sprekende kalender *At Your Service*. Om de geluidskaart ook met spellen te kunnen gebruiken heeft Media Vision gekozen voor een speciale driver. SB2AP zorgt ervoor dat spellen (vanuit een DOS box) alle Soundblaster en AdLib geluiden kwijt kunnen.

Geluidspanelwaardering: 6



THUNDERBOARD

Oude bekende is de al bijna legendarische Thunderboard. Thunderboard was een van de eerste geluidskaarten die AdLib én Soundblaster compatibel was. De installatie van Thunderboard is simpel. Computer open, kaart erin, computer dicht, klaar. Doordat er gebruik gemaakt wordt van de (wat verouderde) YM3812 geluidchip blijft het geluid wat achter in vergelijking met de (duurdere) broertjes als de Soundblaster Pro of de Pro Audio Spectrum 16. Het programma *Thundermaster* is een alleraardig DOS programma dat de gebruiker in



HET GELUIDSPANEL

Uiteraard hebben we ook bij deze test weer geprobeerd een en ander te objectiveren. Niets is moeilijker te objectiveren dan geluid. De testprocedure was als volgt: Elke tester kreeg een scoringslijst in handen waarin beoordeeld werden: spraak, geluidseffecten, helderheid, vervorming en algehele indruk.

Elk onderdeel kon tot maximaal 10 punten scoren. Na invullen werden de scores opgeteld en gemiddeld. De weergegeven panelscore is een gemiddelde van alle scores. Het panel bestond uit 5 leden. Uiteraard werden de geluidskaarten steeds in dezelfde computer via dezelfde versterker en boxen beoordeeld.

staat stelt geluidsbestanden op te nemen, te beluisteren en te wijzigen. Ook kunnen speciale effecten toegevoegd worden. Verder wordt een aantal demo's van spellen meegeleverd, waarbij de demo van het schitterende spel *Lemmings* de meest indrukwekkende is.

Geluidspanelwaardering: 6

THUNDERBOARD FOR WINDOWS

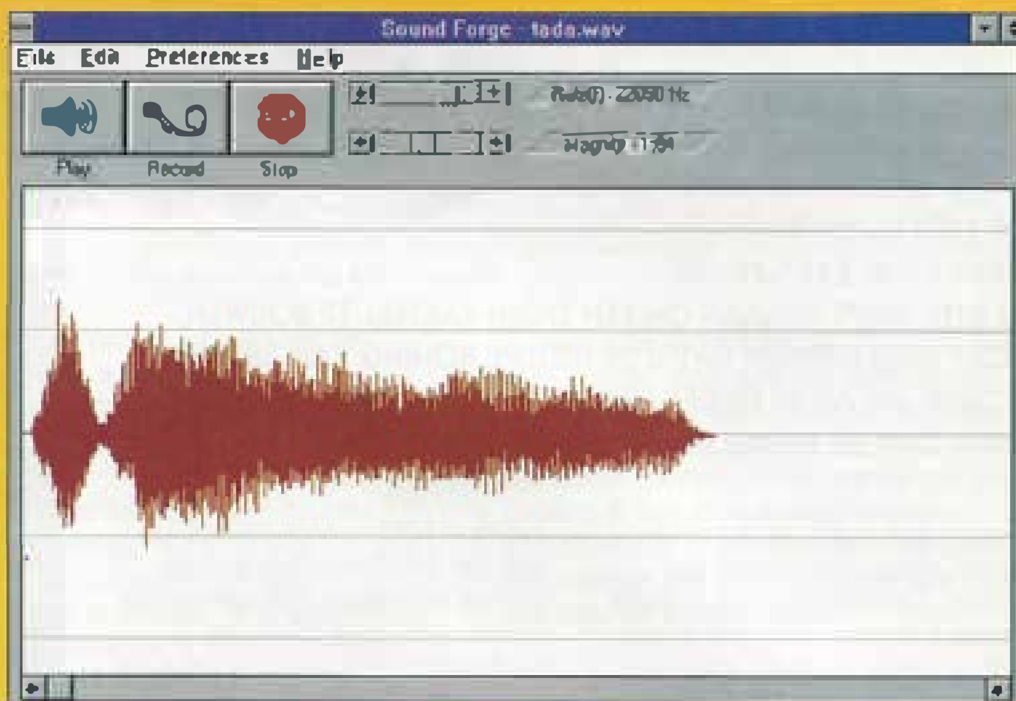
Thunderboard for Windows beschikt over exact dezelfde geluidskaart als de reguliere Thunderboard. De werkzaamheid van deze kaart heeft zich in het verleden al meerdere malen bewezen, vooral de goede Soundblaster en AdLib compatibiliteit maken deze geluidskaart tot een topper. Grote kracht van de speciale Windows versie is de verzameling (uitstekende) software. *Sound Forge* is een zeer uitgebreide waveform geluidsedtor. Met *Sound Forge* zijn WAV bestanden aan te maken. Ook afluisteren en wijzigen van WAV bestanden kan op velerlei manieren gebeuren. *At Your Service* is het domein van Reeves, de huisbutler. Met een keurig (Queens English) accent attendeert Reeves de gebruiker op komende gebeurtenissen zoals verjaardagen en afspraken. De gebruikte animaties van Reeves zijn kostelijk. Eerlijk gezegd is *At Your Service* mijn enige reden dat ik Windows 3.1 draai, maar dat terzijde.

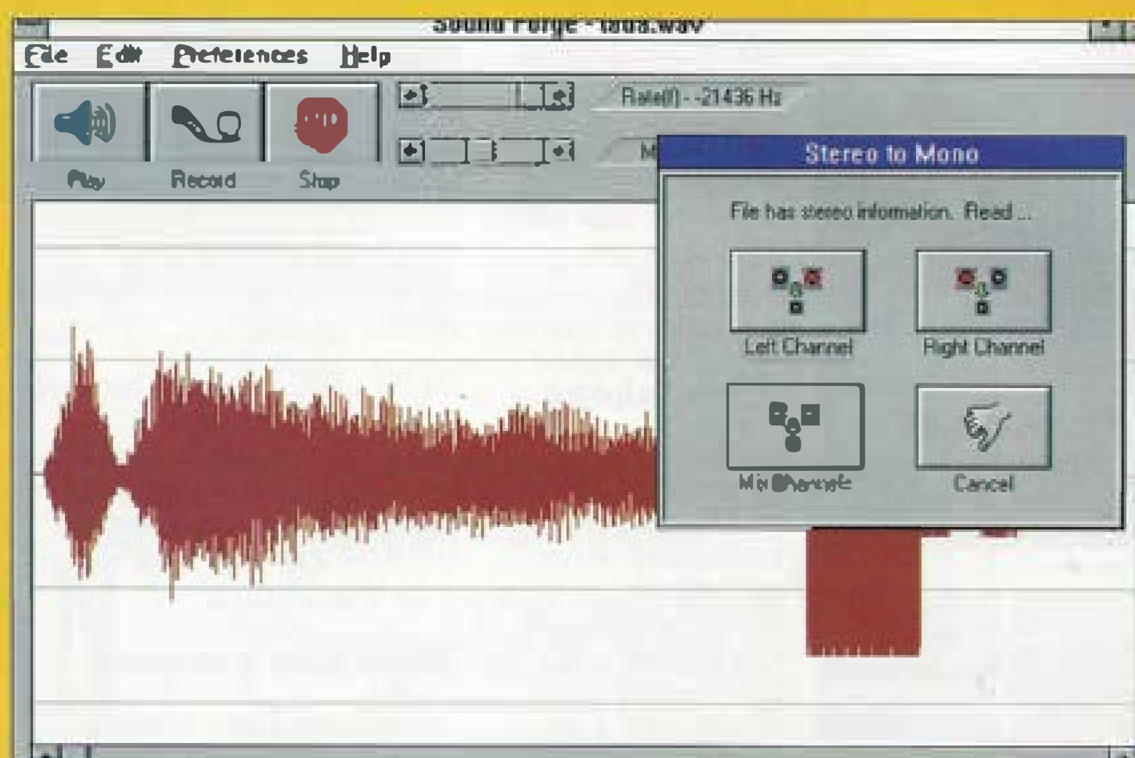
Monologue for Windows is een tekst naar spraak synthesizer. Elke uitspreekbare combinatie van cijfers en letters wordt behoorlijk duidelijk weergegeven. Let wel, het gaat hier om Engelse teksten. Van Nederlandse teksten bakt *Monologue for Windows* niet veel. Met *Lotus Sound* is het mogelijk geluiden op te nemen en weer te geven. Omdat *Lotus Sound* een OLE (Object Linking and Embedding) server is, kan *Lotus Sound* opgenomen geluid koppelen (linken) en inkapselen (embedden) in elke windows client server als lotus 1-2-3 of *AMI Pro*. *Pocket Recorder* ten slotte geeft de mogelijkheid om vanuit elke willekeurige Windows applicatie geluidsbestanden op te nemen en weer te geven. Ook zijn speciale effecten mogelijk als echo en omgekeerd terugspelen (reverse playback).

Geluidspanelwaardering: 6

SOUNDBLASTER PRO

Na AdLib is Soundblaster de bekendste producent van geluidskaarten. Belangrijk





verschil van de Soundblaster Pro ten opzichte van de Soundblaster is CD-ROM ondersteuning en het gebruik van de YMF 262 chip, waardoor een prima stereo geluid te verkrijgen is. De software blijft duidelijk achter bij de door Media Vision geleverde software. *Parrot* is een papegaai die reageert op de stem van de gebruiker. Het arme dier heeft waarschijnlijk een zeer beperkt spraakcentrum van Broca, want op een grote woordenschat of originaliteit heb ik hem niet kunnen betrappen.
Een andere held is *Dr. Sbaitso*. Deze psycholoog pur sang vraagt u het hemd van het lijf. Merkwaardig genoeg praat de zielenknijper alsof hij gelijktijdig een glas water drinkt, terwijl dat op de Soundblaster echt veel beter kan. *Voice Editor 2* is een geluidseditor. Buiten het bewerken van geluiden zijn er ook speciale effecten aan geluiden te koppelen als echo. *FM Intelligent Organ* is een orgel van het Hammond type. Ook nu geldt weer, leuk dat het er is, maar wat moet je ermee. Een stuk interessanter is *Multi Media Play Presentation*. Met dit programma is het mogelijk presentaties te maken met geluidsondersteuning. Windows wordt door Creative Technologies niet vergeten. Jukebox (voor het afspelen van MIDI bestanden) en *SB Mixer* (een geluidsmixer) worden voor de Soundblaster Pro meegeleverd.

De compatibiliteit met Windows 3.1 is niet altijd even optimaal. Op verschillende bulletin boards staan echter updates van voornoemde programma's.

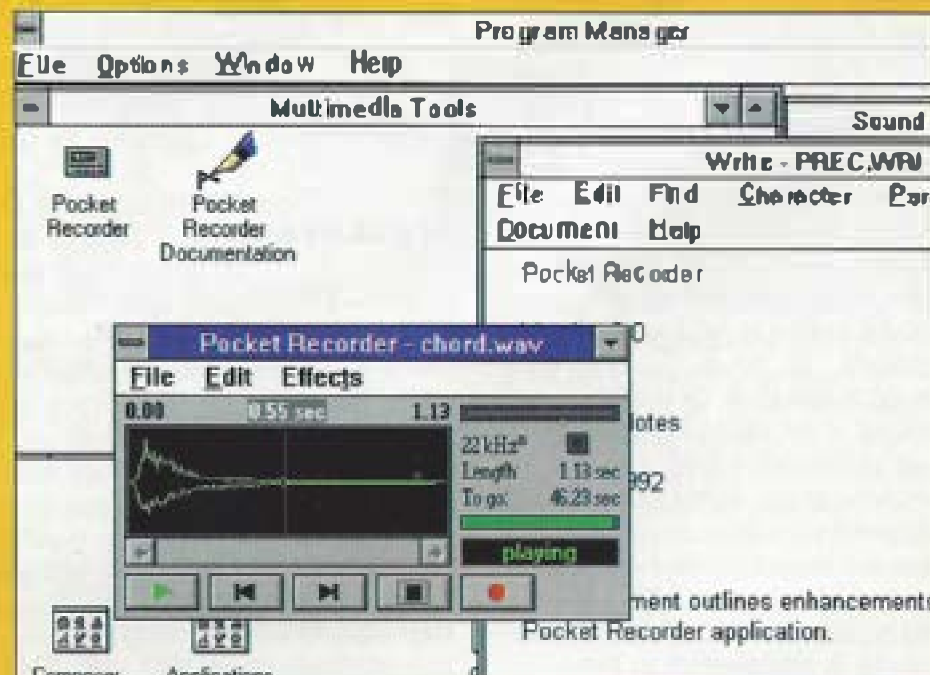
Geluidspanelwaardering: 7

WORDT VERVOLGD

In het volgende deel van de 'oude oortjes test' zullen we onder andere de nieuwe *Soundblaster 16 ASP* aan de tand voelen. Momenteel hebben we al een bèta versie van deze kaart in handen. Aan deze (bèta)kaart schort echter nogal wat, daarom hebben we besloten te wachten met publicatie totdat we de beschikking krijgen over een echte produktiekaart. Ook zullen we wat klonen nader bekijken. Doordat iedereen op een goedkope manier geluid uit zijn PC wil, worden er nogal wat verdacht goedkope geluidskaarten gesignaleerd. Hoog Spel zal uitzoeken of goedkoop geen duurkoop is.

PRODUKTINFO

AdLib Gold 1000: ƒ 479,00
AudioPort: ƒ 429,00
Thunderboard: ƒ 289,00
Thunderboard for Windows: ƒ 349,00
Soundblaster Pro: ƒ 399,00
(Incl. MIDI aansluiting: ƒ 449,00)
Importeurs: AdLib: Computer Collectief Amsterdam Tel.: 020-6223573
Soundblaster: Walop, Rotterdam. Tel.: 010-4623478 AudioPort, Thunderboard, Thunderboard for Windows: Ingram Micro's, Utrecht. Tel.: 030-487111





Castles II

HET VERVOLG OP *CASTLES* (ZIE HS 5) HEEFT NIET AL TE LANG OP ZICH LATEN WACHTEN. NADAT U IN *CASTLES* VEEL MOEITE HEEFT GEDAAN OM EEN EIGEN KASTEEL TE BOUWEN, MOET U NU ZORGEN DAT U DE NIEUWE KONING VAN BRETAGNE WORDT. DIT ALLES ONDER HET MOTTO: *DE KONING IS DOOD, LANG LEVE DE KONING!*



Mocht u denken dat uw met pijn en moeite opgebouwde kasteel nog bestaat, dan heeft u het mis. U begint Castles II met een stukje land en wat geld, goederen en legers. Een schamel begin van een hopelijk glorieuze toekomst.

maximaal rendement te behalen. De volkeren om u heen zitten namelijk ook niet stil en willen hun eigen koning van Bretagne op de troon zien. Regelmatig krijgt u boodschappers op bezoek; veelal komen deze van uw buren die best vrienden willen blijven als u ze maar genoeg goud geeft. Ook komen er boodschappers met nieuws uit uw eigen gebieden; slecht nieuws over ziektes, maar ook goed nieuws over goudvondsten.

MS-DOS



MS-DOS



Samenhang

De meeste acties houden direct verband met elkaar. Wil men boogschutters werven dan heeft men bijvoorbeeld hout nodig voor het maken van pijlen en bogen. Goud en voedsel zijn van cruciaal belang aangezien de soldaten regelmatig geld en nieuwe rantsoenen willen. Weliswaar kan men ze korte tijd op een houtje laten bijten, maar als ze te lang moeten wachten gaat een deel van de manschappen onherroepelijk muiten zodat u een makkelijke prooi vormt voor uw vijand. Heeft men voldoende goud in de schatkist, dan kan men op de zwarte markt inkopen doen, maar dit is niet geheel van gevaar ontbloot. Wanneer men de bevolking niet voldoende onder controle heeft, loopt men namelijk het risico dat een malafide handelaar er met uw goudstukken vandoor gaat.

Wat te doen

Uw acties zijn in drie categorieën in te delen: administratief, militair en politiek. U krijgt per categorie een aantal actiepunten die u kunt verdelen. Deze verdeling bepaalt hoe snel de acties uitgevoerd worden.
Onder het administratieve hoofdstuk valt: het bouwen van kastelen, het oogsten van graan, het kappen van hout en het delven van ijzer. Het militaire deel bevat het recruteren van voetvolk, boogschutters en ridders, maar ook het aanvallen van een naburig kasteel en het bouwen van katapulten.
De derde categorie, de politiek, bestaat uit het sturen van diplomaten naar omringende vorsten, het bespioneren van andere gebieden, het uitzenden van saboteurs en het tevreden houden van uw eigen volk.

Het is zaak om de actiepunten steeds volledig te gebruiken om zo een

Knokken

De gevechten kunt u zelf regisseren of laten uitvoeren door de computer. Gaat u zelf het strijdveld op dan krijgt u een compleet scherm met het slagveld te zien. Hierop moet u de bevelen geven aan uw troepen om de andere partij te overwinnen.

Als de filmclips mee geïnstalleerd zijn (overigens alleen mogelijk in VGA), krijgt u tussendoor bij belangrijke gebeurtenissen op een klein stukje van het scherm zwart wit filmpjes te zien. Middeleeuwse muziek ondersteunt het geheel.

Om het iedereen naar wens te maken kunnen de filmclips, de plots (boodschappers) en de strategische gevechten uitgezet worden, ook de moeilijkheidsgraad en uw thuisbasis kunt u zelf bepalen.

Kastelen bouwen

Ook in Castles 2 moet u kastelen ontwerpen, doch dit is in tegenstelling tot het eerste deel niet het hoofdbestanddeel van het spel. De procedure van het ontwerpen van een kasteel is gelukkig een stuk vereenvoudigd. Het aanwijzen van de plaats waar de muren en torens moeten worden gebouwd werkt nu zeer prettig. Aardige bijkomstigheid is bovendien dat men de bouwtekeningen van een groot aantal verschillende kastelen kan opslaan zodat men niet elke keer opnieuw een kasteel hoeft te ontwerpen.

Kopieerbeveiliging

Na verloop van tijd meldt zich een boodschapper die u een vraag stelt, zoiets als: "Hoe liggen de politieke verhoudingen tussen Baron X en Graaf Y?", waarbij verwezen wordt naar een bepaalde pagina van de handleiding.

Helaas is de handleiding achteraf gewijzigd (ongetwijfeld uit kostenbesparende overwegingen) waardoor die verwijzing nergens klopt, dus men is verplicht om steeds de halve handleiding na te lopen om het juiste antwoord te vinden.

Wij begrijpen dat het beveiligen van een spel tegen ongeoorloofd kopiëren noodzakelijk is, maar het lijkt ons toch echt niet teveel gevraagd om ervoor te zorgen dat de eerlijke gebruiker van zo'n spel geen onnodige moeilijkheden ondervindt bij het spelen.

Het eerste uur spelen was wat saai. Er gebeurt niet zo veel en omdat men in het begin nog niet zoveel actiepunten heeft kan men zelf ook niet zoveel doen. (Na verloop van tijd ontdekte ik echter een methode om de wachttijden te bekorten. Door de rechter muisknop ingedrukt te houden verloopt de tijd aanzienlijk sneller.)

Maar na dat eerste uur begint het pas echt. Het machtsgebied wordt groter en daarmee ook de contacten met buurlanden. Aanvallen op kastelen, saboteurs die de halve voorraad weghalen, bezoeken van magiërs, prachtig mooie filmclips tussendoor, ik zat gelijk de hele middag gekluisterd aan dit spel.
Castles II is niet geschikt voor mensen die van snelle actie houden, maar wel een prachtig mooi spel voor liefhebbers van strategiespellen.

Laurens van Wijk

Produkt Info

Fabrikant: Interplay
MS DOS f 129,50 / BEF 2499
Video: EGA, VGA256
Audio: AdLib (Gold), SoundBlaster (Pro), Pro-Audio Spectrum, Roland
Systeemeisen: 565K (VGA met muziek), 540K (VGA zonder muziek), DOS 3.1 of hoger, 286 12MHz+, harddisk (11Mb met filmclips), muis aanbevolen
Beveiliging: Handleiding

Een Amiga versie is in ontwikkeling doch wordt niet voor zomer 93 verwacht.



OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en op- of aanmerkingen kwijt. Richt uw hersenspinsels aan:

OP DE ZEEPKIST, t.a.v. Joy, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stikkie kan missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

Bedankt en van hetzelfde voor '93.
Snel van start, met allereerst iemand die Johnny Desmpel uit Zedelgem, België (weet je nog wel, HS13?) meent te moeten imiteren. Wil je soms brief van de maand worden, knul?

Beste Hoog Spel,

Ik ben radeloos! De bladen in Engeland smeren in het groot en breed uit dat de COLOR Game Boy eraan komt. Schrijf je naar Nintendo dan zeggen ze dat het gewoon geruchten zijn. Help mij alsjeblieft uit mijn lijden.

Stijn de Lathouwer
Lier (B)

Kabang!! Schot door het hart. Goed zo Stijn? Wat die kleuren Game Boy betreft, die wordt op dit moment door Nintendo ontwikkeld. Maar het is absoluut nog niet zeker of ze hem inderdaad op de markt zullen brengen. Ze zijn namelijk met nog wat andere aardigheden bezig en misschien blijkt binnenkort wel dat die kleuren Game Boy totaal verouderd is. Afwachten, m'n waarde!

BRIEF VAN DE MAAND

Geachte Heren,

Als trouw lezer van Hoog Spel wou ik toch enkelle punten van *opbouwende* kritiek kwijt. Het is niet mijn bedoeling jullie platte bombarderen. Hoog Spel creëert een speciale sfeer en is aangenaam om te lezen. Zo ervaar ik het tenminste. Toch zijn er een aantal zaken die mij af en toe verbazen en waar ik mij vragen over stel.

1. **Jullie beweren dat een recensie met puntenwaardering niet objectief zou zijn (HS13). Daar ben ik helemaal niet mee akkoord. Een puntensysteem is perfect mogelijk wanneer jullie je baseren op animaties, kwaliteit van de schermen, inhoud van het spel, speelwaarde, handleiding enz. Een puntensysteem is trouwens ook overzichtelijker. Ik vind de recensies die jullie nu maken ook niet volledig objectief, ze worden zeker beïnvloed door de persoonlijke smaak van de recensent. Een recensie zonder punten is natuurlijk vager omdat veel zaken ruim geïnterpreteerd kunnen worden. Met punten moet je meer op je 'tellen' letten.**

2. **Meestal zijn jullie recensies wij goed. Structureel zit alles knap in elkaar. De uitleg van het spel, de indrukken van de recensent en bij elke recensie het vertrouwde kopje *Produkt Info*. Ik vind het positief dat jullie de waarheid zeggen wanneer een spel minder goed of ronduit slecht is. Houden zo!**

3. **Ik kan begrijpen dat het voor jullie duurder uitkomt om kleurenpagina's af te drukken, maar in Hoog Spel 13 waren van de 41 pagina's recensies er slechts 16 in kleur. Dat is een verhouding van 2 kleurenpagina's op 5. Je zult me niet horen zeuren als er enkele pagina's niet in kleur zijn, maar dit moet toch beter kunnen. Bij *The lost files of Sherlock Holmes* schrijft de recensent: *"De donkere straten, de mist, de rijtuigen die rondrijzen en dan die eeuwige regen. In de intro krijgt u het allemaal te zien..."* En dan drukken jullie de plaatjes in zwart wit!**

4. **De eerste pagina's met de inhoudsopgave zijn behoorlijk verbeterd ten opzichte van vroeger. Goed dat jullie daar de vaste rubrieken opgenomen hebben. Kun je tenminste even snel iets opzoeken.**

5. **De schermfoto's zijn altijd mooi en vrij scherp afgedrukt. En als ze in kleur zijn valt er helemaal niets op aan te merken.**

6. **Iets waar ik mij nogal aan erger is dat jullie soms opdulken met een spel dat al maanden uit is. En dan niet twee maanden, maar meer dan een half jaar. In HS13 staat een recensie van *Fascination*, dit spel is in België al bijna één jaar te koop.**

7. **Het op tijd verschijnen van Hoog Spel is verbeterd. Maar zolang er geen datum op de voorpagina staat zijn jullie niet tijdgebonden. Vrienden van mij lezen Hoog Spel niet meer omdat het zo onregelmatig verschijnt. Tot vorige maand kocht ik Hoog Spel in een van de grootste boekhandels in Gent, en daar waren jullie bekend als het *blad dat nooit op tijd is*.**

8. **Het laatste puntje. Ik stuurde cheats in voor Wing Commander. Deze werden in HS12 gepubliceerd met de volgende aardige tekst erbij.**
   Voor beide delen van dit ruimteschietspel (waar wijzelf overigens qua speelhoud niet echt enthousiast over zijn) krijgen we uit de meest uiteenlopende bronnen steeds weer dezelfde tips. Dus deze dan maar gepubliceerd, dan zijn we ervan af.

   Waar zitten jullie met de slogan (HS5, Eindredactie) Hoog Spel is uw blad, U bepaalt wat er gebeurt in *Hoog Spel*? Het is duidelijk dat de persoon die deze cheats publiceert ze maar met tegenzin in de rubriek opnam, dat hij helemaal niet van dit soort spellen houdt en dat hij blij is dat hij ervan af is. Maar er zijn heel wat lezers die wel van dit soort spellen houden. Waarvoor dient een lezersrubriek als jullie zelf je eigen meningen naar voor gaan dringen. Dat was toch de reden dat jullie geen puntensysteem wilden invoeren, of niet soms?

Ik stuur jullie deze brief niet om Hoog Spel af te breken, maar om een klein steentje bij te dragen tot de opbouw en het verbeteren van jullie blad. Al deze punten van kritiek zijn zaken waarvan ik vind dat ze wat beter kunnen. Ik heb alles zoveel mogelijk geprobeerd te argumenteren. Verbeteren deze punten niet dan blijft Hoog Spel toch nog altijd de moeite waard.

Vandaar ook dat ik mij vorige maand geabonneerd heb.
Johan De Roo, Evergem (B)

Beste Johan, dat Geachte Heren schoot mij in het verkeerde keelgat, maar ik vergeef je. Uiteraard wat commentaar mijnerzijds.

Ad 1: Het klopt dat de recensies gekleurd zijn door de persoonlijke voorkeur van de betrokken recensent(en). Lees je Hoog Spel echter wat langer dan weet je wat voor vlees je in de kuip hebt. En hoe wil je in godesnaam een objectief puntensysteem opzetten? Waaraan relateer je graphics, animaties, geluid, speelbaarheid, waar voor je geld et cetera? Wij zijn er tot op heden nog steeds niet in geslaagd daar een goede modus voor te vinden. En dat andere bladen het wel doen is geen steekhoudend argument. Ik ken geen enkel blad dat duidelijk stelt hoe de waardering te interpreteren is, waaraan een en ander gerelateerd is.

Ad 2: Spreekt punt 1 een klein beetje tegen, maar ala.

Ad 3: Opgelost.

Ad 4 & 5: Geen commentaar.

Ad 6: Gelijk en ongelijk heb je. Fascination werd pas onlangs officieel in de Benelux uitgebracht (leveringen naar België vanuit Frankrijk hadden reeds eerder plaats gevonden). Het heeft voor ons geen enkele zin spellen te bespreken die niet normaal te koop zijn, dat proberen we dus ook zoveel mogelijk te voorkomen. Wanneer een spel dan alsnog uitkomt - maar je hebt gelijk, mi fe te té laat - en het is de moeite waard dan bespreken we het inderdaad.

Ad 7: Tsja.... Ik denk dat jouw vrienden een serieus probleem hebben.

Ad 8: Geluf. Tuurlijk bepaalt de lezer wat er in dit blad gebeurt. We houden wel degelijk - en terdege - rekening met jullie wensen. Want waar zouden we zijn zonder lezers? Maar een redacteur mag toch een eigen smaak hebben? Of niet soms? En wat maakt het jou uit of Dr. Stikkie een spel niet leuk vindt zolang hij beseft dat zijn lezers wel degelijk geïnteresseerd zijn. En hij dus de cheats publiceert. Was trouwens die eigenzinnige opstelling van Hoog Spel nu juist niet wat je bewonderde? Of lees ik jouw punt twee dan verkeerd?

Totschrijvens, *Joy*

UP dates

In deze rubriek willen we u op de hoogte houden van reeds eerder besproken spellen die nu ook voor een ander type computer leverbaar zijn. We beperken ons hier tot een korte beschrijving van het spelen. We verwijzen naar de aflevering van Hoog Spel waarin u een uitgebreide recensie over dat betreffende spel kunt vinden.

LEMMINGS

Het fenomeen Lemmings als spel mag ondertussen wel genoegzaam bekend verondersteld worden. Ondertussen is dit fraaie spel zowat voor iedere (spel)computer leverbaar. Ieder spel bevat een honderdtal velden waarin u deze knaagdieren met zelfmoordneigingen naar een veilige uitgang moet zien te leiden. Hiertoe moet u hen zich een weg laten banen, al gravend, zwevend en bruggen bouwend waarbij u soms zelfs een Lemming moet opblazen om de weg vrij te maken.
Er zijn vier moeilijkheidsgraden: Fun, Tricky, Taxing en Mayhem. Wanneer u een veld uitgespeeld hebt krijgt u een 'password' om de volgende keer verder te gaan waar u gebleven was.

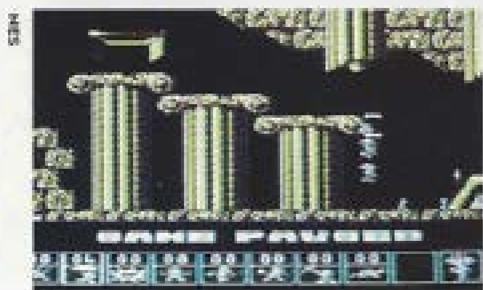
NINTENDO NES

Het is verbazingwekkend hoe goed Ocean erin geslaagd is dit van oorsprong 16bit spel naar de 8bit NES over te zetten. Het ziet er uitstekend uit en niets van de speelbaarheid is verloren gegaan.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ocean
Nintendo NES ƒ 139,00 / BEF 2865


NES

SEGA

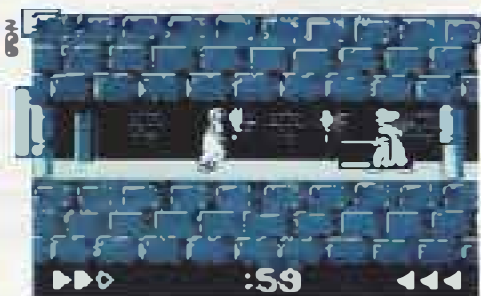
Inmiddels is Lemmings ook leverbaar geworden voor de Sega Game Gear en het Sega Master Systeem. Ook deze beide versies kunnen zonder meer zeer geslaagd genoemd worden.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Game Gear: ƒ 99,00 / BEF
Sega Master Systeem: ƒ 125,00 / BEF

Zie voor een volledige recensie Hoog Spel 13, pagina 14 (Super Nintendo)



GB

PRINCE OF PERSIA

Dit platformspel bestaat al enige tijd voor Amiga, Atari ST en MS-DOS en is daarvoor een gigantisch succes. Sinds kort komen er ook versies voor spelcomputers, de Game Boy versie is de nieuwste in deze.
U bent gearresteerd door de grootvizier Jaffar en in de kerkers gegooid. U moet proberen te ontsnappen uit dit duistere doolhof boordevol gevaren en in de toren zien te komen waar uw geliefde prinses gevangen gehouden wordt. Het doolhof bestaat uit lange gangen, geheime deuren, wegvallende vloerplaten, omlaag denderende ijzeren hekken en dergelijk dodelijks. In het doolhof komt u af en toe wachters tegen, u dient hen in een zwaardgevecht te overwinnen om verder te kunnen gaan.

Prince of Persia kent twaalf levels, ieder level heeft een tijdlimiet. Optimale score is slechts dan mogelijk wanneer u alle levels binnen 60 minuten weet door te worstelen.

Ook deze versie is weer uiterst speelbaar en verslavend. Er is qua inhoud niets verloren gegaan in de omzetting, de grafische weergave is goed, de geluidseffecten wat minder. Al met al een uitstekend spel.

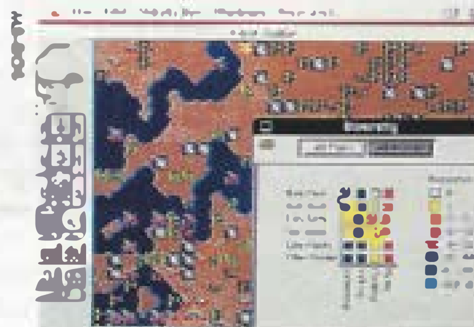
Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mindscape
Nintendo Game Boy ƒ 99,00 / BEF 1865

SIMLIFE

In feite is dit geen spelletje meer, maar een compleet natuurgetrouw biologisch proefstation met mogelijkheden voor genetische en ecologische experimenten. Niet alleen kunt u vegetatie, bodemgesteldheid, klimaat, kortom het gehele ecologische systeem manipuleren, u kunt zelfs nieuwe diersoorten ontwikkelen. Of deze verder kunnen evolueren in de door u geschapen wereld hangt van u af.
SimLife is te complex om in het korte bestek van een update recht gedaan te worden. We verwijzen u dan ook voor een meer compleet beeld van deze simulatie naar Hoog Spel 14, pagina 54 waar de Macintosh versie uitgebreid aan bod kwam.


MS-DOS

Dit is en blijft de ultieme god-simulator, u kunt alles doen en laten wat u wilt en dat dan ook in elk opzicht. De conclusie bij de Macintosh versie geldt derhalve ook voor de MS-DOS versie: verslavend.
De minimale systeemeisen zijn echter niet mals: 386, 16Mhz en 2Mb RAM waarvan minimaal 1750Kb vrij (basis RAM plus EMS of XMS) waarbij opgemerkt dient te worden dat die 16Mhz in werkelijkheid te traag zal blijken; 25Mhz of hoger is in feite benodigd. Bovendien kan SimLife uitsluitend vanaf de harddisk (3 Mb vrij) gespeeld worden.



Op een machine met de minimale configuratie kan het spel in feite niet ten volste gespeeld worden. Probeert u veel planten en dieren op de wereld te zetten, dan verschijnt al snel de melding dat er niet genoeg geheugen is om verder te gaan (het spel loopt echter niet vast, slim!). SimLife bepaalt zelf de maximale omvang van de mogelijke wereld, bij de minimale configuratie is dat klein en superklein. Middelgrote en grote werelden kunnen alleen op machines met meer geheugen opgezet worden. Maar zelfs op een 486, 33Mhz bleek dat bij een grote wereld de rekentijden soms uit de klauwen liepen (tot vele minuten). Maar toen hadden we ook behoorlijk wat rondlopen en moest er het nodige gedaan worden. SimLife zoekt zelf uit welke resolutie gebruikt wordt, 640x480 of 800x600. Herkent het programma uw kaart niet dan kan alleen 640x480 gebruikt worden. SimLife is niet vanuit Windows op te starten.
Voor wie een machine heeft die dit geweld aankan, is dit weer een verplicht pakket.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Maxis
MS-DOS ƒ 129,50 / BEF 2499
Video: VGA
Audio: AdLib, Roland, Soundblaster, Soundmaster
Systeemeisen: zie tekst

Maxis verwacht niet een Amiga versie te kunnen ontwikkelen.

FORMULA ONE GRAND PRIX

Ervaar de spanning van het Formule 1 wereldje nu ook op uw eigen PC met behulp van Formula One Grand Prix van MicroProse. Het spel was al geruime tijd leverbaar voor Amiga en Atari ST en daar is dan nu de MSDOS versie bijgekomen. (Zie Hoog Spel 9 voor een uitgebreide recensie van dit spel voor Amiga en Atari ST.)

MS-DOS

Behoudens een extreem werkelijk schitterende beelden is deze versie van het spel identiek aan de eerdere. Bezitters van een PC kunnen nu dus ook hun hart ophalen aan dit perfecte racespel.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
MS-DOS: ƒ 159,50 / BEF 3079
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 1Mb, DOS 5.0, 286, 16Mhz, harddisk
Beveiliging: Handleiding


MS-DOS

JOHNNY CASTAWAY SCREEN ANTICS

SCREEN-SAVER OP ONBEWOOND EILAND

BIJ MIJ OP KANTOOR STAAT EEN COMPUTER DAG EN NACHT AAN. OP HET SCHERM EEN MENU, WAARUIT DE GEBRUIKER EEN PROGRAMMA KAN KIEZEN. HET SPOORBOEKJE BIJVOORBEELD.

Waarom staat die computer dag en nacht aan? Dat is beter, zeggen de deskundigen die ik dat zo af en toe eens vraag. Volgens mij zijn ze gek.

MS-DOS

Nog van die achterlijke generatie die denkt dat je een TL-verlichting beter niet uit kan doen omdat de buizen slijten van uit en aan doen. Van die hulpbehoevenden uit de tijd dat computers, als ze eenmaal een beetje op gang waren, nooit meer uitgezet mochten worden omdat opnieuw starten een manjaar kostte.

Het schijnt dat duizenden computers bij mensen thuis ook dag en nacht aan staan. Het schijnt - ik kan maar niet over m'n verbazing heen komen - dat iedereen dat heel gewoon vindt. En ik heb van de hoofdredacteur van dit blad begrepen dat als de computer aanstaat, maar er niks mee gedaan wordt, dat dan het beeldscherm inbrandt. Een moderne machine die zichzelf vernietigt dus.

Laten we het eens over een boekenkast hebben. In een boekenkast staan voornamelijk boeken die er nooit uit komen. Dat is het lot van de meeste boeken. Hun ruggetjes kijken de kamer in. Men stelt zich voor dat een halfgaar persoon verkondigt dat boeken die niet gebruikt worden veel sneller slijten dan boeken die wel gebruikt worden. En dat stuk malligheid verkoopt een apparaat dat alle boeken elke dag even uit de kast haalt, een willekeurige bladzijde opslaat en ze daarna weer terugzet. Beter voor de boeken.

Zo idioot verzin je het niet of het is in de computerbranche heel gewoon, althans als ik de hoofdredacteur van dit blad mag geloven. Beeldschermen branden in alsof het de gewoonste zaak van de smogvervuilde wereld is. Tegen het inbranden van het beeldscherm van een computer die om mij nooit duidelijk gemaakte redenen niet uitgezet wordt, is een overvloos tekenfilmpje op de markt.

Een meelpeertje op een onbewoond eiland beleeft niemandallige avontuurtjes: *Johnny Castaway Screen Antics*. Amerikaanse ongein die ik maar niet kan vatten. Een verschil met andere screensavers, die als muizen in een tredmolen de schermbrand blussen: dat Castawayntwitje beleeft telkens iets anders. Iets van dat ie met een inktvis in de weer is, sodemieter toch op.

MS-DOS

En dan, als de computer aan staat om niks en er komt een mannetje op het scherm dat met een haai vecht of een zeemeermin probeert te verleiden, dan is dat toch bedoeld om naar te kijken? Welnee! Het is behang. Het kan toegevoegd worden aan de collectie van het museum van volkomen nutteloze onzin. Dat museum ga ik stichten. Er zal veel elektronica en zachte waar in worden tentoongesteld. Om bij in snikken uit te barsten.

Wouter Klootwijk

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS: f 69,50 / BEF 1359
Min. config.: 386DX, Windows 3.1 (enhanced mode)

DOKTER STIKKIE WEET



Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Stuur in die tips, cheats, codes, kaarten en al dat fraais Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

LET OP!!

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tipsdatabase kunnen bijwerken.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Passwords en in te tikken tekst staan in HOOFDLETTERS. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

ADDAMS FAMILY
AMIGA/SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO
Tik 11111 in voor honderd levens. Deze zie je echter niet omdat dat niet op het levensscherm past. Verlies een leven en je zult zien dat je er nog 99 hebt. Heb dank, Casper van Belzen (Oost-Souburg). En Erik & Robert Berkelmans (Schijndel) wisten nog te vertellen dat 21112 vijf hartcontainers en iemand bevrijd oplevert.

AMIGA
Van Maarten Engels uit Lieshout een paar aardige voor de Amiga versie. Doe eens wat aan je handschrift, m'n beste, dit heeft: heel wat gepuzzel gekost.

&151s	3 levens, 0 familieleden
?1hll	4 levens, 0 familieleden
?zS1z	4 levens, Wednesday
vzj18	4 levens, Wednesday, Pugsley
vg91r	4 levens, Wednesday, Pugsley, Fester
vlh1c	4 levens, Wedensday, Pugsley, Fester, Granny

Bovendien raadt Maarten aan alle hoeken en gaten te doorzoeken, er zijn legio geheime velden. Maar dat wisten we al.

BATMAN RETURNS
ATARI LYNX
Onze gewaardeerde correspondent Eric Born uit Vlaardingen begint op mijn zenuwen te werken (gewaardeerd?) Iedere tip die hij inzendt wordt voorafgegaan door de opmerking dat het spel wel erg simpel was. Waarom speel je die spellen dan nog, Eric? Niks beters te doen? Of zit je me gewoon te zieken?
Uit zijn brief betreffende Batman returns de volgende opmerking: "ondanks dat de Lynx spellen zo makkelijk zijn, heb ik hier wat tips". Hou eens op, Eric, want ik geloof je zo langzamerhand niet meer.

Level 1: Spring bij het stoplicht (bij de motorrijders) omhoog om extra batarangs te krijgen. Zorg wel dat je op de goede plek staat. Na de motorrijders kom je de clowns tegen. Loop door tot het eerste muurtje. Ga ru naar de tweede lantaarnpaal en loop er langs (niet over de muur) voor extra acid vial.
Loop verder naar het derde muurtje en passeer de twee lantaarnpalen die vóór het muurtje staan. De eerste paal is 'n extra leven, de tweede levert ook wat op. Je komt hierna langs een winkel. Wanneer je langs de brievenbus loopt gaan de ruiten knipperen. Loop nu snel naar de brievenbus terug en bukk. Hierdoor heb je geen last van het feit dat op dat moment de winkel de lucht in gaat. Doe je dit niet goed dan kost dit lopen energie.

Level 2, volgens Eric zijn er hier geen verborgen dingen te vinden. Iemand die daar anders over denkt?
Je kunt je acid vial beter bewaren voor Catwoman, zij speelt zwaankleet aan. Dit kun je oplossen door te bukken en de acid vials te gooien. Je raakt haar dan bijna altijd en ze is sneller dood.

Tot zover onze 'alle Lynx spelen zijn te gemakkelijk' correspondent Eric.

DEVILCRASH
SEGA MEGA DRIVE
Volgens Gerben Plantinga uit Dokkum helpt het intikken van 0956 3 35555 je aan 555500 punten en 33 ballen.

FLIK FLAK
C64
Level codes van de hand van Peter Breukers uit Enschede.

Level 5:	WELLY
Level 9:	MOUSE
Level 13:	FLINE
Level 17:	TROUT
Level 21:	SLIME
Level 25:	PLANK
Level 29:	RABID

GOBLIINS
ALLE COMPUTERS
Het is zeker dat er verschillende levelcodes voor dit spel mogelijk zijn. De eerste drie letters van de code bepalen het level, de laatste vier de omstandigheden waarin je een level begint.
Van Eric en Eelco uit Heerhugowaard de volgende codes waarbij je met 100% energie begint. De code voor level 22 is nieuw.

Level 15:	TCNGTOV
Level 16:	TCVQRPM
Level 17:	MDNKQD
Level 18:	KKKPLRE
Level 19:	NGOGKSP
Level 20:	NNGWTTO
Level 21:	LGWFGUS
Level 22:	TQNGFVC

GODS
ALLE COMPUTERS
We hebben in het verleden reeds wel een aantal codes voor dit traaie spel gepubliceerd, maar we kregen deze nooit aan de gang op het redactie-exemplaar. Bovendien kregen we steeds meer klachten dat ook bij onze lezers de codes niet werkten. Reden om eens de Bitmap Brothers achter hun vodden te zitten. En wat blijkt? Ieder spel genereert zijn eigen codes, waardoor deze niet uitwisselbaar zijn. Sterker nog, wanneer je - bij de MS DOS versie - een op de harddisk geïnstalleerde versie wist en vanaf de originele diskettes opnieuw installeert, werken de oude codes niet meer.
Lullig heren Bitmap!

HUMANS
ALLE COMPUTERS
Van Mirage kregen we een uitgebreide beschrijving van level 13 "UNLUCKY FOR SOME". Als reden hiervoor werd gegeven dat gebleken was dat vele spelers vastliepen in dit veld omdat je hier namelijk voor het eerst gelest wordt op je beheersing van de mogelijkheden van de Humans, eveneens neemt in dit veld de moeilijkheidsgraad behoorlijk toe.

Maar ondertussen was bij ons iets anders gebleken. En wel dat sommige Amiga exemplaren in dit veld een gigantische fout vertonen, het spel hangt zichzelf op aan het eind van het veld, een zwart scherm verschijnt en je kunt de computer uitzetten. Bij navraag echter bleek de fabrikant Mirage dit botweg ontkennen. Gelukkig hebben we goede contacten in deze wereld dus we hebben wat verder gespit en ja hoor, de eerste exemplaren van de Amiga versie vertonen dit euvel inderdaad. Vreemd genoeg geldt het echter alleen voor de Engelstalige versie, de Duitse Amiga versie heeft geen enkel probleem. Ook de MS-DOS versies vertonen dit probleem niet. Hetzelfde geldt voor het Amiga recensie-exemplaar dat we mochten ontvangen; geen enkel probleem ontdekt; anders hadden we het wel in onze recensie vermeld!

Mocht je dus een Engelstalige Humans voor de Amiga hebben die aan het eind van level 13 vastloopt dan weet je nu waarom. Eind dan nabuurlijk als een speer terug naar je winkel om een nieuwe versie te bekomen.

Het is handig de oplossing van het derbende level erbij te hebben. Als volgt derhalve. Gebruik de speer om de vier Humans naar de overkant van de kloof te brengen (je weet wel, eerst als polsstok gebruiken, terug gooien, polsstok etcetera).
Stapel een Human op een andere om bij het platform aan de voet van de ladder te komen. Klim langs de ladder omhoog en raap op het platform dat bewaakt wordt door de dinosaurus de speer op. Hier is bring ontzettend belangrijk!
Gooi de speer om de dinosaurus te doden. Loop nu NIET over de

PRO ACTION REPLAY

In Hoog Spel 13 hebben we een uitgebreide bespreking geplaatst van de bedrieg-modules van Datel voor Nintendo NES, Super Nintendo, Game Boy en Sega Mega Drive. Met ingang van dit nummer zullen we regelmatig codes voor deze modules publiceren. Mocht je dus wat (Replay) ontdekken, laat eens wat van je horen.

STREETFIGHTER 2 - SUPER NINTENDO
We stellen van wal met codes voor Streetfighter 2 voor de Super Nintendo.

Code	Gevolg
7E0E2680	Oneindige energie speler 2
7E0B0000	Kleuren kiezen speler 2. Ryu als kleuring bijvoorbeeld.
7E0C0080	Kleuren kiezen speler 1
7E0C6001	Dubbele snelheid
7E1AC899	Oneindige tijd
7E0C2880	Oneindige energie
7E0E3580	Wanneer speler 2 in de lucht gegooid is, schakel je de PAR uit om de speler op de grond te laten landen.
7E0C3580	Als vorige code maar nu voor speler 1
7E0CD10x	Door voor x 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A of B in te vullen kies je als speler 2 zelf een tegenstander.
7E0ED10x	Als vorige code, maar dan voor speler 1.
7E0ED002	Speler 2 hoeft slechts één keer te winnen om naar de volgende ronde verder te gaan.
7E0CD002	Speler 1 hoeft slechts één keer te winnen om naar de volgende ronde verder te gaan.
7E0CD000	Als je speler 2 bent kun je net zolang doorgaan totdat je twee keer gewonnen hebt. Speler 1 kan niet winnen.
7E0E0000	Als je speler 1 bent kun je net zolang doorgaan totdat je twee spellen gewonnen hebt. Speler 2 kan niet winnen.
7E0EB200	Speler 2. Speciale zoals Sonic Boom en Yoga Flame die normaal alleen op de grond uitvoeren, kun je nu in de lucht uitvoeren
7E0CB200	Als vorige, speler 1.

RAAD!

brug, deze zal dan namelijk instorten. Spring niet behulp van de speer over de brug heen. De brug blijft heel, waardoor deze als een vangnet kan dienen wanneer je de toorts van het hoger gelegen platform afgooit.
De Human die met de speer over de brug gesprongen is moet nu de speer naar het hoger gelegen platform gooien. Hier moet je even opletten. Om dit goed te laten verlopen moet je de Human bovenop de verhoging aan het einde van de brug plaatsen. Laat nu je Human zover mogelijk achterover leunen. Weet je niet precies hoe dan lees je dit in de handleiding bij Speergooien nakijken - en gooi met volle kracht de speer omhoog.
Neem nu de eenzame Human rechts boven in het veld. Laat hem langs de ladder omlaag klimmen om de speer op te rapen. Met de speer moet hij nu weer langs de ladder omhoog gaan en naar het platform met de toorts springen. Gooi de toorts aan de rechterkant van het platform omlaag zodat deze op of bij de brug terechtkomt. De Human die de toorts gegooid heeft, moet nu naar het platform boven aan de ladder terug springen. Laat de Human die de speer gegooid heeft de toorts oprapen. Om de weg vrij te maken steek je met de toorts het struikgewas aan het eind van het platform in brand en laat vervolgens de toorts vallen.
Stapel vervolgens Humans links van de brug op zodat de Human op het bovenste platform omlaag kan klimmen. Hiervoor breng je de Human naar de rand van het platform, beweeg de joystick omlaag en de Human zal omlaag klimmen. Deze Human heeft nog steeds de speer. Spring ermee over de hoof boven de hut. Let hier even op, breng de Human zo dicht mogelijk bij de rand en spring met volle kracht. Gooi de speer naar de rest van de stam die aan de andere kant staat te wachten. Herhaal dit tot dat iedereen aan jouw kant staat.
Alle Humans moeten nu de ladder opgaan en op het bovenste platform een stapel vormen zodat de laatste Human omhoog kan klimmen en het wiel ontdekt. Loop met de Human langs het wiel en druk op <ENTER>.
Je ziet nu de einde level boodschap. Klik op vuur en je ziet je behaalde score, nog tweemaal op vuur klikken en je gaat naar level 14.
De volgende keer wat levelcodes, waaronder uiteraard die van level 14.

NAVY SEALS
C64
Eveneens van Peter B.: voer BRAINHEAD als naam in de High Score in. Pauzeer het spel, ga weer terug en met <_> kun je naar andere levels gaan.

NITRO
AMIGA
Om je financiële situatie wat te verbeteren in dit spel, moet je als naam MAJ invoeren. Deze hebben je te danken aan B. Noordhuis uit Espel.

TENNIS
GAMEBOY
Erriel van Liere uit Leiden kwam met deze vondst. Laat wanneer je serveert de bal op je hoofd stuiteren en je krijgt een punt.

TESTDRIVE 1
MS-DOS
Jory van Zessen uit Groot-Ammers leverde deze tip om zowat te vliegen in dit spel. Kies bij voorkeur de Ferrari en druk vervolgens <Z> en meteen daarna <R> in. Je rijdt nu op topsnelheid, let even op het gelender bij de benzinepomp.

TOM & JERRY
NINTENDO NES
Fraai spel dit. Volgens Edwin van Westhenen uit Bilthoven krijg je oneindige levens door tijdens het titelscherm RECHTS, RECHTS, OMHOOG, LINKS, OMHOOG, RECHTS, OMLAAG, B en A, SELECT plus twee maal SELECT te doen. Proberen!

WOLFENSTEIN 3D
MS-DOS
In HS12 heb ik al eens wat geschreven over cheats voor dit fraaie spel van Apogee. Van Floris van Orna uit Bergen (NH) kreeg ik een andere manier, die bijna hetzelfde oplevert.

Start het spel met WOLF3D -NEXT. Door nu tegelijkertijd <TAB>+<ENTER>+<CTRL> in te drukken krijg je een aantal opties via het indrukken van de <TAB> toets. In een aantal gevallen zijn deze overigens gelijk aan de opties in HS12. Iemand nog iets anders gevonden?

<TAB>+<G>	God modus, je bent onsterfelijk
<TAB>+<I>	Extra items zoals beter geweer, levens, kogels en/of punten
<TAB>+<W>	Warpzone. Kies een level, ook de geheime velden zijn mogelijk
<TAB>+<B>	Kleur kader (border).
<TAB>+<E>	Einde level
<TAB>+<S>	Slow motion aan/uit
<TAB>+<F>	Coördinaten
<TAB>+<N>	Je kunt door muren heen lopen

Jan Laureyns uit Waarschoot (België) ontdekte zelfs een compleet bonus-level. Aan het einde van level 1 in de allerlaatste kamer (met lift) zit een geheime deur. Deze vind je direct bij het binnenkomen rechts. Open deze deur. In de nieuwe kamer waar je nu komt zit zowaar weer een geheime deur, ook weer rechts. In de daaropvolgende kamer kun je de lift naar level 10, het bonuslevel nemen. En heb je te weinig levens? Geen probleem volgens Jan, loop gewoon even langs bij de plaatselijke apotheek en gebruik geheime deur numero drie!

En om het helemaal eenvoudig te houden, een plattegrondje.

LEMMINGS - Amiga, Atari ST, MS-DOS

Van heel veel lezers kregen we passwords voor de diverse Lemmings spellen toegezonden. Zoals een ieder nu onderhand wel bekend zijn er drie verschillende Lemmings spellen: Lemmings, Oh no more Lemmings en de Xmas demo disk die bij een aantal Engelse computerbladen gevoegd werd. Oh no more Lemmings is bedoeld [illegible] velden en is als datadisk voor Lemmings te koop gezet, maar ook als zelfstandig spel. [illegible] Oh no more Lemmings als Lemmings 2 [illegible] Lemmings 2 komt [illegible] februari van dit jaar. En dus [illegible] Lemmings 3 [illegible] voor [illegible] gebruik.

Wanneer je kijkt naar alle codes die voor Lemmings gepubliceerd zijn dan valt het op dat daar best heel wat verschil in zit. We hebben dat eens uitgeplozen. De codes die het programma geeft zijn afhankelijk van het behaalde resultaat in een level. Wanneer je dus een level uitspeelt zonder één enkele Lemming te verliezen dan krijg je een andere code dan wanneer dit niet lukt.

Deze zijn de codes voor Lemmings, de volgende zijn voor Oh no more Lemmings.

FUN

Level	Naam	Code
1	Just dig!	
2	Only floaters can survive this	IJJLDLCCCL
3	Tailor made for Blockers	NJLDLCADCY
4	Now use Miners and Climbers	HJLDLCINECR
5	You need Bashers this time	LDLCAINFOK
6	A task for Blockers and Bombers	[illegible]
7	Builders will help you here	LCAJJLDHCQ
8	Not as complicated as it looks	[illegible]
9	As long as you try your best	[illegible]
10	Smile if you love lemmings	IJJLDLCKDJ
11	Keep your hair on Mr. Lemming	NJLDLCALDR
12	Patience	[illegible]
13	We all fall down	[illegible]
14	Origins and Lemmings	[illegible]
15	Don't let your eyes deceive you	LCANNJLDPCI
16	Don't do anything too hasty	[illegible]
17	Easy when you know how	CAJJLFLBCY
18	Let's block and blow	[illegible]
19	Take good care of my Lemmings	[illegible]
20	We are now at Lemcon One	[illegible]
21	You live and Lem	[illegible]
22	A BEAST of a level	[illegible]
23	I've lost that Lemming feeling	LCANNLPHDF
24	Lemming Sovereignty	[illegible]
25	Lemmings, Lemmings everywhere	[illegible]
26	Nightmare on Lem Street	[illegible]
27	Let's be careful out there	[illegible]
28	If only they could fly	[illegible]
29	Worra load of Lemmings	[illegible]
30	Lock up your Lemmings	[illegible]

TRICKY

Level	Naam	Code
1	This should be a doddle	ICANNMEPOM
2	We all fall down	[illegible]
3	A ladder would be handy	CAJJLDMBEV
4	Here's one I prepared earlier	IJJLDMCCIO
5	Careless clicking costs lives	[illegible]
6	Lemmingology	[illegible]
7	Been there, seen it, done it	[illegible]
8	Lemming sanctuary in sight	[illegible]
9	They just keep on coming	[illegible]
10	There's a lot of them about	[illegible]
11	Lemmings in the attic	[illegible]
12	Bitter Lemming	IJJMDMCKEX
13	Lemming drops	[illegible]
14	MENACING	[illegible]
15	Ozone friendly Lemming	[illegible]
16	Luvly Jubbly	[illegible]
17	Diet Lemmingade	[illegible]
18	It's Lemmingentry Watson	[illegible]
19	Postcard from Lemmingland	[illegible]
20	One way digging to freedom	[illegible]
21	All the 6's…	[illegible]
22	Turn around young Lemmings	[illegible]
23	From the boundary line	[illegible]
24	Tightrope city	[illegible]
25	Cascade	[illegible]
26	I have a cunning plan	[illegible]
27	The island of the wicker people	[illegible]
28	Lost something?	[illegible]
29	Rainbow Island	[illegible]
30	The crankshaft	[illegible]

TAXING

Level	Naam	Code
1	If at first you don't succeed	[illegible]
2	Watch out, there's traps about	[illegible]
3	Heaven can wait (we hope!)	[illegible]
4	Lend a helping hand	[illegible]
5	The Prison!	[illegible]
6	Compression method 1	IJJLDLOGI
7	Every Lemming for himself	[illegible]
8	The art gallery	[illegible]
9	Perseverance	LDLCAJNFGS
10	Izzie wizzie Lemmings get busy	[illegible]
11	The ascending pillar scenario	LCANNLDHGY
12	Livin' on the edge	[illegible]
13	Upsidedown world	[illegible]
14	Hunt the nessy	[illegible]
15	What an AWESOME level	[illegible]
16	Mary Poppins' land	[illegible]
17	X marks the spot	[illegible]
18	Tribute to M.C. Escher	[illegible]
19	Bomboozal	[illegible]
20	Walk the web rope	[illegible]
21	Feel the heat	[illegible]
22	Come on over to my place	[illegible]
23	King of the Castle	[illegible]
24	Take a running jump	[illegible]
25	Follow the leader	[illegible]
26	Triple trouble	[illegible]
27	Call in the bomb squad	[illegible]
28	Poor wee creatures!	[illegible]
29	How do I dig up the way?	[illegible]
30	We all fall down	IJMFLCKJP

MAYHEM

Level	Naam	Code
1	Steel Works	[illegible]
2	The Boiler Room	[illegible]
3	It's hero time	[illegible]
4	The crossroads	[illegible]
5	Down, along, up. In that order	[illegible]
6	One way or another	[illegible]
7	Poles apart	[illegible]
8	Last one out is a rotten egg!	[illegible]
9	Curse of the Pharaohs	[illegible]
10	Pillars of Hercules	[illegible]

Is het trouwens iemand opgevallen wat de levelnamen? Kijk bijvoorbeeld eens naar de levels 8 tot en met [illegible], hierin komen namen van andere Psygnosis spellen voor zoals Menace en Beast. Ook zijn er Tricky 18 (Sherlock Holmes), of wat dacht je van Tricky 26: I have a cunning plan? Dat komt uit de comedyserie Black Adder waar Baldrick altijd met een slim plannetje had. Wat dan Fiesta's glorieus [illegible]…
Niet bekend misschien is dat de ontwikkelaars DMA Design voordat ze voor Psygnosis Lemmings maakten ook nog wat andere spellen ontwikkelden. Ook deze komen we in de levelnamen tegen, bijvoorbeeld Taxing 19: Bomboozal.
Iemand nog iets anders ontdekt?!?

Bij deze heeft ik een exemplaar van Lemmings 2 [illegible] degene die met de meest interessante uitleg voor een levelnaam komt! Jullie weten mijn adres. En wat Lemmingade en Nightmare on Lem Street betreft [illegible].

En met smart wacht ik op de codes voor Lemmings voor NES en Super Nintendo. Hurry up!

WILT U EEN VERBETERDE VERSIE VAN DE ALOUDE MUIZENVAL BOUWEN? ALLES WAT U HIERVOOR NODIG HEEFT ZIJN WAT FIETSENDE APEN, BALLONNEN, TENNISBALLEN EN LOPENDE BANDEN. AL DEZE, EN NOG VEEL MEER, ONDERDELEN TREFT U AAN IN *THE INCREDIBLE MACHINE* VAN SIERRA ON-LINE.



NIEUW GENRE

Slechts zo nu en dan verschijnt er een spel dat de inspiratie vormt voor een geheel nieuw genre spellen. *Populous* en *Lemmings* zijn hiervan goede voorbeelden. Beide titels hebben geleid tot een hele serie spellen die duidelijk op hun illustere voorganger was geënt. Het is een nog zeldzamer verschijnsel dat twee softwarehuizen tegelijkertijd met een geheel nieuw soort spel op de markt komen, toch komen Sierra On-Line en Psygnosis tegelijk met zeer vergelijkbare, nieuwe, spellen.
Het spel van Psygnosis luistert naar de titel Bill's Tomato Game (zie recensie op pag. 28). Net als The Incredible Machine van Sierra On-Line is dit een puzzelspel waarin men door het in beeld plaatsen van allerlei verschillende onderdelen een bepaalde puzzel moet zien op te lossen. Psygnosis laat ons een tomaat manipuleren met behulp van ventilatoren, lopende banden, trampolines et cetera. In The Incredible Machine moet men in elk van de 87 levels een vooraf bepaald doel bereiken. Dit kan variëren van het laten vallen van drie tennisballen in een koker tot het vangen van een kat in een vogelkooi en het gelijktijdig afschieten van een kanon.

GEREEDSCHAP

De hulpmiddelen waarover men kan beschikken zijn zeer divers, evenals de manier waarop ze gebruikt kunnen worden. Afhankelijk van het vraagstuk beschikt u over een bepaald aantal hulpmiddelen. Niet in elke puzzel wordt hetzelfde gereedschap gebruikt.
Zo beschikt men over scharen om touwtjes door te knippen, aandrijfriemen om lopende banden te laten draaien en generatoren om de boel aan te drijven, pistolen en kanonnen die men kan afschieten. Maar ook een aap op een fiets is aanwezig. Deze begint te fietsen wanneer de jaloezie voor zijn neus opengaat en hij de banaan daarachter kan zien. Ook de hierdoor opgewekte energie kan men weer gebruiken om iets anders aan te drijven. Nog meer voorbeelden? Wat dacht u van electraschakelaars en stopcontacten en zonnepanelen? Of anders dynamiet dat kan worden ontstoken door via een vergrootglas licht te laten schijnen op de lont. Het probleem is dan vaak alleen wel een manier te vinden om het licht aan te doen.

WACHTWOORDEN

Na het oplossen van een puzzel krijgt u punten en een wachtwoord, beide zaken afhankelijk van de behaalde score. Het aantal punten is afhankelijk van de snelheid waarmee u het probleem heeft opgelost.
Het verkregen wachtwoord bestaat uit twee delen. Het eerste deel is een woord en het tweede deel bestaat uit een willekeurige combinatie van letters en cijfers, een voorbeeld van zo'n wachtwoord is DYNAMIX-ZZ36456FE. Het woord geeft aan welk level het laatst werd opgelost en de combinatie erachter bevat het aantal punten dat tot dan toe werd verdiend. Het is overigens niet nodig om alle wachtwoorden te noteren wanneer u het spel later wilt voortzetten met behoud van de totaal gescoorde punten, alleen het laatste wachtwoord is voldoende. Het programma houdt namelijk automatisch bij tot welk level u bent gevorderd. Wanneer u het programma net heeft geïnstalleerd kunt u alleen de eerste puzzel oplossen, de andere levels worden in rode tekst weergegeven. Na een paar levels gespeeld te hebben zult u zien dat de namen ervan in het groen staan. U kunt daarna elk van die levels selecteren. Dit houdt dus meteen in dat Dr. Stikkie in slechts één wachtwoord is geïnteresseerd, namelijk het allerlaatste. Alle vorige levels zijn dan immers ook te spelen.

OPGELOST?

Naast de voorgeprogrammeerde puzzels kan men zelf allerlei vreemde machines ontwerpen in de 'free form' modus. Hierin begint men met een volledig leeg veld en alle beschikbare gereedschappen. Het is dan zelfs mogelijk om de zwaartekracht en de luchtdruk aan te passen voor de vreemdste effecten. De zwaartekracht kan worden gevarieerd van gewichtloos tot en met een nabootsing van de zwaartekracht op de planeet Saturnus. De luchtdruk kan liggen tussen nul (zoals in de ruimte) en een waarde die een verblijf op de oceaanbodem simuleert.
Er zijn overigens geen punten te verdienen met dit soort machines.

Het spelidee achter *The Incredible Machine* is origineel en verslavend. Ik heb inmiddels al de nodige doorwaakte nachten achter de rug. De eerste puzzels zijn eenvoudig, maar ze worden al snel steeds moeilijker op te lossen.

Een uitstekend spel maar - net als bij alle andere puzzelspellen - als alle puzzels eenmaal opgelost zijn, verliest het zijn aantrekkingskracht. U kunt dan in de 'free form' modus nog wel zelf puzzels ontwerpen en daarmee de mensen in uw kennissenkring die ook *The Incredible Machine* bezitten lastig vallen.

Peter Nouzo

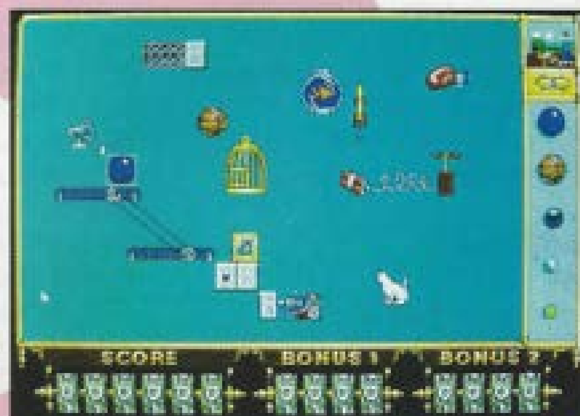
PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MSDOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA (16 kleuren)
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard/Pro Audio Spectrum
Min. config.: 640K, 386, 16Mhz, harddisk, muis
Beveiliging: Handleiding



MS-DOS


MS-DOS


MS-DOS


The Incredible Machine

ZIE HET ALS EEN MANIER VAN LEVEN

DIT MOET JE GEZIEN HEBBEN

OM TE GELOVEN DAT ZO'N KWALITEIT MOGELIJK IS.

*Sublieme graphics

*Levensechte karakters in een 'virtual world'

*Zeer verregaande, niet-lineaire en totaal verschillende verhaallijnen - je kunt je eigen 'virtual lifestyle' creëren.

*Realistische muziek en geluidseffecten

*Tjokvol monsters en magie voor de 'mep-er-op-los' fanaten, uitzinnige puzzels en VEERTIG KILOMETER doolhoven voor de kaart-freaks

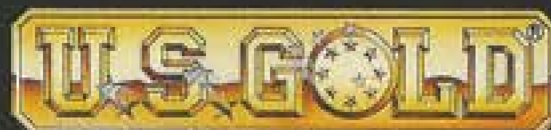
*'Auto-mapping' in steden, 'route-mapping' in de dungeons



(OF STERVEN)

LEVERBAAR VOOR MS-DOS EN AMIGA (1MB)





Minimale systeemeisen MS-DOS: 286 12Mhz, 640K, VGA256, hard disk en muis. Ondersteunt AdLib, Soundblaster en Roland.

Distributie Benelux: HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem. Tel: 023-311241 Fax: 023-318488
Subdistributie België & Luxemburg: Antaeus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem. Tel: 02-721 4520 Fax: 02-725 1535

DAUGHTER OF SERPENTS

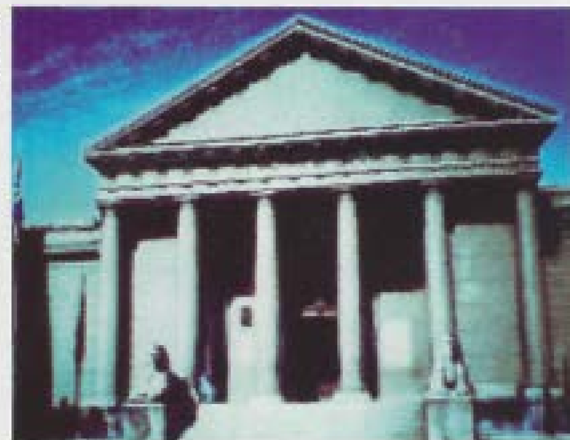
EENS IN DE ZOVEEL TIJD VERSCHIJNT ER EEN SPEL, DAT NIET DIRECT IN EEN CATEGORIE IS IN TE DELEN. DIT GELDT HEEL STERK VOOR *DAUGHTER OF SERPENTS*. ALHOEWEL DE VERPAKKING EEN POGING DOET OM ONS TE DOEN GELOVEN DAT HET OM EEN AVONTUREN-SPEL GAAT, GAAT DEZE ILLUSIE AL SNEL VERLOREN. DE BESTE TERM DIE VOOR DIT SPEL TE BEDENKEN VALT, IS GEANIMEERD STRIPBOEK.

MS-DOS



Aan het begin van het spel wordt u de mogelijkheid geboden om een karakter te kiezen. In eerste instantie wordt een vage beschrijving gegeven van deze figuur. Deze omschrijving heeft de vorm van "Elisa is een goed opgevoede vrouw, wier opleiding is mislukt door overmatig alcoholgebruik. Ze

MS-DOS



is onzeker en houdt zich bezig met de arcane kunsten."
Als u een figuur gekozen heeft, dan kunt u vaardigheden toekennen. Hierbij moet u denken aan het kunnen lezen van hiëroglyfen, ontleden van lijken en nog meer van dat fraais. Heeft u eenmaal een karakter op deze manier gevormd dan begint het spel. In de openingsscène ziet u hoe een Turkse man vermoord wordt. De moordenaar wordt meteen neergeschoten door een politieagent, terwijl de moordenaar neervalt verandert hij in een slang. Dan slaat u in uw hotel en begint het spel.

Zoals al eerder vermeld, is het spel een soort stripboek. Het scherm is het plaatje en u kunt de muispointer over dit plaatje heen bewegen om bepaalde acties te kunnen ondernemen. Als er zich bijvoorbeeld iemand in het plaatje bevindt, waarmee u kunt praten dan verandert de aanwijzer in een symbool van een pratende mond. Als er een voorwerp is dat u nodig heeft, dan verandert de muis in een hand en kunt u het voorwerp nemen. Naast deze acties heeft u nog de mogelijkheid om in Alexandrië rond te reizen door op een kaart een bestemming te kiezen. Als laatste heeft u de mogelijkheid om wetenswaardigheden op te zoeken in uw Thomas Cook reisgids.

Het spel speelt heel rechtlijnig. Als u zich in een bepaalde situatie bevindt, dan kunt u slechts een actie ondernemen die het verhaal verder voert. Meestal is dit een redelijk voor de hand liggende actie. Tijdens conversaties bijvoorbeeld, krijgt u een tekstballon waarin bepaalde belangrijke woorden rood zijn. Door zo'n rood woord te kiezen krijgt u of uitleg of stuurt u de conversatie in de door u gewenste richting.

Alhoewel *Daughter of Serpents* heel mooi is, met de stijlvolle plaatjes en de aardige vondsten, is het toch niet meer dan een duur stripboek. De hele karakterkeuze aan het begin, waarvan wordt gezegd dat hij de loop van het spel bepaalt, is eigenlijk bijna overbodig. De situaties die ontstaan door het kiezen van een ander karakter zijn vergelijkbaar. (U weet bijvoorbeeld niet meteen zelf welke god waarmee bezig was, maar een toevallig voorbijkomende professor vertelt u dat wel.)
Als het als stripboek bedoeld is, dan is het vlekkeloos uitgevoerd. Mooie plaatjes, goed geluid en een spannend verhaal. Mijn advies: eerst bekijken!

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Millennium
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: VGA/SVGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk

IBM

CYTRON

IN EEN GEHEIM ONDERAARDS LABORATORIUM WORDEN DUISTERE EXPERIMENTEN UITGEVOERD. AL JARENLANG KRAAIT DAAR GEEN HAAN NAAR, MAAR OP ZEKERE DAG WORDT HET LABORATORIUM AANGEVALLEN DOOR EEN BENDE WOESTE ROBOTS. DE GELEERDEN DIE IN HET CENTRUM WERKEN WORDEN AANGEVALLEN EN DE PRODUKTEN VAN HUN VREEMDE EXPERIMENTEN WORDEN LOSGELATEN. ALS U NIET SNEL IETS DOET ZAL HET HELE LABORATORIUM BINNEN EEN PAAR UUR VAN DE AARDBODEM VERDWENEN ZIJN.

U voert het bevel over een *Cytron*, een geavanceerde robot die uit twee delen bestaat. U bestuurt deze robot door een aantal doolhofachtige complexen die u in vogelvlucht ziet. Hier en daar zijn de doorgangen te smal voor de *Cytron*. U kunt de robot dan splitsen in zijn twee afzonderlijke delen Cyt en Ron en niet een van de twee de smalle gangen doorwandelen.
Onderweg komt u verschillende soorten robots tegen, de een wat intelligenter dan de ander. Ook zult u zo nu en dan een geleerde zien die u moet redden. Nu moet u weten dat de geleerden door de vijand als gijzelaar worden gebruikt. Op het moment dat een intelligente vijand u in de gaten krijgt, zal deze eerst pogen de geleerde te doden en zich vervolgens op uw robot storten.

De velden bevatten behalve de hierboven genoemde elementen ook

AMI



AMI



extra's en power-up's, krachtvelden welke kunnen worden uit- en aangezet door de bijbehorende schakelaars om te zetten en computerterminals. Deze terminals spelen een niet onbelangrijke rol in dit schietspel. Via zo'n terminal kan men namelijk diverse handelingen verrichten zoals het selecteren van het wapen dat de *Cytron* gebruikt, het oproepen van plattegronden, codes invoeren (bijvoorbeeld om de teleports te herprogrammeren) en dat soort dingen.
Om het wat avontuurlijker te maken bieden niet alle terminals toegang tot dezelfde gegevens. Bovendien is uw eigen status bepalend hoe diep u in het systeem kunt doordringen. Hoe meer toegangscodes u heeft verzameld, des te meer kunt u met de terminals doen.

Het spel draait uiteraard om het redden van de geleerden. Heeft u er voor het level voldoende gered, dan voert de teleport u naar het volgende level. Is het aantal geredde wetenschappers niet toereikend, dan brengt de teleport u naar een ander veld binnen hetzelfde level.

Mijn eerste gedachte, nadat ik *Cytron* voor de eerste keer had geladen, was dat het spel weinig voorstelde. Gewoon een variant op het aloude *Robotron* in een modern jasje. Kortom, een schietspel waarin men de actie in vogelvlucht ziet. Pas uren later realiseerde ik me met een schok dat ik al die tijd toch met veel plezier aan de gang was geweest met het spel. Zou het dan toch een goed spel zijn? Ja, Cytron boeit om een onduidelijke reden. Waarschijnlijk is dat te danken aan het feit dat men er niet komt met gedachtenloos in het rond schieten. Zo nu en dan kan men het zichzelf namelijk een stuk makkelijker maken door de computerterminals te gebruiken.

Ik ben in ieder geval voorlopig in de ban van dit spel. Ik heb elke keer weer opnieuw de onbedwingbare neiging het opnieuw te proberen wanneer ik weer eens mijn laatste robot heb verspeeld.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Psygnosis
Amiga (1Mb): ƒ 99,00 / BEF 1919
Atari ST (1Mb): ƒ 99,00 / BEF 1919



B.A.T. II

HET BUREAU VOOR DE ASTRALE PROBLEEM-OPLOSSERS, OFTEWEL 'THE BUREAU OF ASTRAL TROUBLESHOOTERS' IS TERUG. WEER MOET ERGENS IN DE UITGESTREKTE RUIMTE EEN BRAND GEBLUST WORDEN, DITMAAL OP DE PLANEET SHEDISHAN. HET BELANGRIJKE MATERIAAL ECHIATON KOMT VAN HET PLANETENSTELSEL WAAR SHEDISHAN DE BOVENTOON VOERT. U BENT EEN AGENT VAN DE B.A.T. EN UW EERSTE OPDRACHT IS OM GENOEG CLAIMS TE VERZAMELEN OM EEN MAAN WAAR DIT MATERIAAL IN OVERVLOED VOORKOMT IN BEZIT TE NEMEN. HIERVOOR MOET U ZICHZELF ONDER-DOMPELEN IN HET DAGELIJKS LEVEN OP SHEDISHAN, EN IN HET BIJZONDER IN DE STAD ROMA II.

BESTURING

Het grootste deel van het spel brengt u door in het zogenaamde Dynorama. Dit vult het scherm bijna volledig en ziet eruit als een aantal plaatjes van een stripboek. Bijvoorbeeld twee boven en een over de volle breedte onder. Deze vensters zijn actief als uw muiswijzer zich hierin bevindt. De acties die u dan kunt ondernemen zijn te herkennen aan het feit dat de muiswijzer van vorm verandert. Lopen er bijvoorbeeld wezens langs en u wijst daarop, dan verandert de muiswijzer in een mondje. Kunt u zaken doen met iemand, dan zal de wijzer veranderen in een creditcard. Beweegt u de wijzer naar de zijkant van een venster, dan zal het plaatje eerst naar rechts verschuiven, komt de wijzer aan het eind van een plaatje, dan verandert hij in een pijl en kunt u naar de volgende lokatie.

BIOCOMPUTER

Naast rondlopen en rechtstreeks manipuleren van voorwerpen, is er nog een aantal zaken die u in het Dynorama van *B.A.T. II* kunt doen. Zo kunt u bijvoorbeeld uw biocomputer (B.O.B.) programmeren. Dit is een ingenieus apparaat dat in uw pols is ingebouwd. U kunt er de functies van uw lichaam mee bewaken, maar u kunt er ook voor zorgen dat, wanneer aan een bepaalde voorwaarde is voldaan, er iets bijzonder gebeurd. Zo kunt u B.O.B. programmeren als tolk, waardoor de inwoners van Shedisdan automatisch verstaanbaar worden. Maar ook kunt u bijvoorbeeld uw hartslag versnellen of vertragen en andere biologische functies beïnvloeden. Wat te denken van een programma dat uw agent sneller en sterker maakt op het moment dat u ontdekt dat er een vijandelijk wezen in de buurt is!

MS-DOS



GRAPHICS

Naast de delen die zich afspelen in het Dynorama, is er nog een aantal verschillende spelvormen. Zo moet u bijvoorbeeld rondrijden en -vliegen, hetgeen met zogenaamde vectorgraphics wordt weergegeven. Omdat de computer heel snel met deze vormen kan rekenen, is de voorstelling van de wereld op die manier veel sneller en dynamischer te maken, zij het dat het detail-niveau wat lager wordt. In een aantal gevallen kunt u zich laten chaufferen voor een prijs, maar om in de ruimte rond te vliegen moet u zelf in actie komen.

MS-DOS



Tenslotte is er nog een drietal videospellen ingebouwd in het spel. Een vorm van Chinees dammen, dus allebei met drie kleuren balletjes het vak van de tegenstander veroveren. Een vorm van break-out, dus het vernietigen van een aantal stenen middels een balletje en een batje en een spel waarbij het erom gaat drie waterreservoirs te vullen in eenzelfde tempo. Deze spellen moet u spelen om te zorgen dat uw karakter genoeg geld heeft.

INTERACTIE

Zoals bij de meeste avonturenspellen zijn er twee zeer belangrijke zaken naast rondlopen. Dit zijn converseren met karakters in het spel en vechten met deze zelfde karakters. Converseren gaat via een menustructuur. Spreekt u iemand aan, dan krijgt u een aantal gespreks-onderwerpen te zien. De eerste is klets. Kiest u deze, dan krijgt u een lijst van de diverse zaken die u tot dan toe heeft uitgevonden. Over deze onderwerpen kunt u uw gesprekspartner ondervragen. Verder kunt u vragen of ze met u mee willen gaan, u kunt ze iets geven of iets van ze krijgen en u kunt handel drijven.

MS-DOS

Komt u er helemaal niet uit met een van de figuren die u tegenkomt, dan kunt u hem of haar altijd nog op de neus slaan. Hiervoor heeft u twee mogelijkheden. U kunt ervoor kiezen om strategisch beter te zijn dan uw opponent of u slaat hem op wat actievere wijze de tanden uit de mond. Dit vechten is zeker belangrijk als u eenmaal gladiator bent geworden. Om hier namelijk weer van verlost te worden is het noodzakelijk om al uw gevechten te winnen. Hier speelt uw B.O.B., de polscomputer dus, een zeer belangrijke rol.

B.A.T. II zijn eigenlijk drie avonturen in een spel. Heeft u eenmaal een van de missies opgelost, dan volgen er nog twee. Dat maakt het spel erg groot. En inderdaad eer u gevoel heeft hoe de stad in elkaar zit bent u al wel een heel tijdje bezig.

B.A.T. was niet erg moeilijk. Na een paar uur spelen was het eigenlijk wel opgelost. Bij *B.A.T. II* is er duidelijk goed naar de klachten en opmerkingen van de spelers geluisterd. Het is veel groter (echt véél groter) en het is nog mooier en moeilijker geworden. Ook is er erg veel aandacht besteed aan de geluidseffecten. Zo loopt u bijvoorbeeld op een disco af en buiten is al het gestamp van de muziek te horen. Gaat u binnen, dan komt u in oorverdovend lawaai terecht. Verliest u met het damspelletje of doet uw tegenstander een zeer goede zet, dan slaakt hij een kreet van voldoening. *B.A.T. II* is een goed avontuur voor de speler die wat meer geïnteresseerd is in de ambiance van het spel dan in het oplossen van veel raadsels. U moet namelijk echt behoorlijk de stad leren kennen om ergens te komen. Maar heeft u eenmaal het gevoel voor de stad, dan speelt het zeer eenvoudig en is het spannend en snel. Een aanrader dus.

Jan Willem van Riel

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ubisoft
MS-DOS: ƒ 129,50 / BEF 2499
Beeld: VGA
Geluid: AdLib(Gold)/Soundblaster(Pro)/ Pro Audio Spectrum
Min. config.: 640K, 286, 12Mhz, harddisk, muis



GOBLIINS 2 The Prince Buffoon

MS-DOS



MISSCHIEN KENT U DEZE MALLOTEN NOG VAN HET EERSTE DEEL, TOEN HEETTEN ZE *GOBLIINS*. NU ZIJN HET *GOBLIINS* (DE I'S GEVEN WAARSCHIJNLIJK HET AANTAL HOOFDROLSPELERS AAN), MAAR NOG MINSTENS NET ZO GEK ALS DE VORIGE KEER.

GA SAMEN MET FINGUS, DE DIPLOMAAT, EN WINKLE, DE LOLBROEK, OP ZOEK NAAR DE ONTVOERDE ZOON VAN KONING ANGOULAFRE.

ACH & WEE

Wat een tragedie, de zoon van koning Angoulafre is verdwenen! De babysit zag een wezen met vleugels de jonge prins meenemen. De koning gaat meteen vol verdriet naar de grijze wijze Modemus in de hoop dat deze hem met magische krachten kan helpen.

Amoniak, een afschuwelijke draken-demon, heeft de prins ontvoerd omdat hij op wraak zint. Angoulafre heeft namelijk vijftig jaar eerder in een man tegen man gevecht de demon verslagen. Wat anders kan gedaan worden dan er twee stoere avonturiers bij te halen, avonturiers die klaar staan om de angstaanjagende draak voor hun koning te verslaan. Volgens de wijze Modemus zijn niemand anders dan Fingus en Winkle hier beter voor geschikt. Fingus is een serieus, beleefd en voorzichtig klein mannetje. Winkle is een brutale grappenmaker, altijd gevaarlijk en roekeloos.

Voordat Modemus de twee helden teleporteert, geeft hij nog een laatste raad: *"Ik stuur jullie met magie naar een klein plaatsje, vlakbij het kasteel. Alle burgers van dit dorpje, op een paar individuen na, sterven van de dorst en honger. Ga ten eerste langs bij Tazar, mijn collega de dorpstovenaar. Hij mag een beetje vreemd overkomen maar hij is goed bij z'n verstand."*

MS-DOS



MS-DOS



HUMOR

Zodra u het spel opstart, na een vrij eenvoudige installatie op de harddisk, begint de zeer komische introductie waarin u het bovenstaande verhaal in geuren en kleuren te zien krijgt. Vervolgens wordt u, net als in Star Trek, naar een klein dorpje geflitst. Hier begint voor u de actie. Het spel bestaat uit kleine gebieden, die elk twee tot vijf schermen groot zijn. Deze gebieden bevatten een aantal raadsels, die opgelost moeten worden voordat u verder mag naar het volgende gedeelte. De raadsels variëren van eenvoudig tot vrij pittig.

MS-DOS



TWEE APART

Vaak is het Winkle die de dingen helemaal verpest, terwijl de beleefde Fingus de situatie tot een goed einde weet te brengen. Een voorbeeld: beide helden zijn na veel moeite binnen weten te komen bij Tazar. Wanneer u Winkle nu het gesprek laat voeren begint hij met: *"Hé baardaap, vertel ons wat we moeten doen, en rap een beetje."* Hierop blaast de tovenaar een flinke rookwolk in Winkle's gezicht, en reageert niet meer op onze avonturiers. Laat u in dit zelfde geval Fingus aan het woord, dan begint deze met: *"Machtige tovenaar, kunt u ons misschien met onze opdracht helpen..."* Dit heeft natuurlijk een veel betere uitwerking op Tazar, en hij vertelt dan ook wat de kleine Goblins te doen staat.

TEAMWORK

Het is ook vaak de bedoeling dat de twee helden met elkaar samenwerken. Zo begint u op een dorpsplein. Hier zitten twee oude mannetjes met een fles en een dikke vent met een worst. Als u hier de fles probeert te pakken, slaan de mannetjes u flink met hun wandelstok op uw hoofd. Laat u echter Winkle de worst stelen, waardoor hij een oplawaai van de dikke man krijgt, dan kunt u met Fingus de fles pakken, want de oude mannetjes liggen in een deuk om Winkle.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Coktel Vision
Amiga ƒ 99,00/BEF. 1919
Atari ST ƒ 99,00/BEF. 1919
MS-DOS ƒ 119,00/BEF. 2299
Video: VGA 256
Geluid: Adlib, SoundBlaster, Thunder Board
Min. Config.: AT 286 10MHz., MS-DOS 3.0+, 640K RAM, harddisk, muis (Microsoft compatibel)
Beveiliging: handleiding

Een CD-ROM versie is in ontwikkeling.



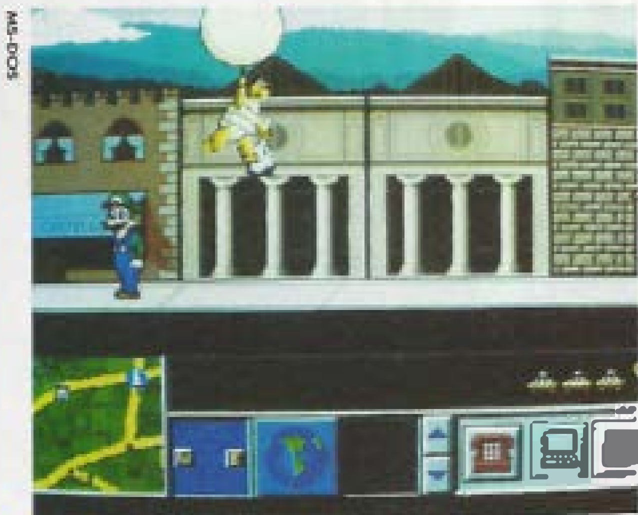
Tijdens de introductie van dit spel kreeg ik al de kriebels. De graphics zijn zo ontzettend goed en het geluid is zelfs nog beter. Door de enorme dosis gein die erin is gestopt zou ik bijna gaan denken, dat er bij de auteurs van Coktel Vision een pretbig gestoord persoon rondloopt. Een voorbeeld hiervan is, dat de beide goblins elkaar, nadat er één van de twee een flinke blunder begaat, nogal ongegeneerd uitlachen. Verder vliegt er tijdens het intro een geflipte vlieg rond, die het leven van Modemus nogal zuur maakt.

Een ongelofelijk avontuur, vol met gein, grappen en grollen. En dat, samen met de al en toe forse puzzels, staat garant voor talloze uurtjes plezier achter de buis.

Erik van Wijk

MARIO is MISSING

HET ZAL TOCH MAAR GEBEUREN. BOWSER DE BOEF WIL MET ZIJN BENDE HELPERS (DE KOOPAS, EEN SOORT SCHILDPAD MET MISDADIGE INSLAG) DE ZUIDPOOL LATEN SMELTEN. MAAR PINGUINS RAKEN DAN HUN WOONOORD KWIJT EN DE ARME IJSBEREN DIE ER LEVEN BEGINNEN ALLEEN BIJ HET IDEE AL TE TRANSPIREREN.



MS-DOS

WERELDREIS

De gebroeders Mario krijgen een tip en reizen af naar de zuidpool. Daar worden ze tijdens een verkenningstocht in het slot van Bowser op brute wijze van elkaar gescheiden. Mario is plotseling verdwenen! Luigi moet hem zoeken en tevens voorkomen dat het snode plan van Bowser wordt uitgevoerd.

Onwangrijk mag het nieuwe spel, ontworpen door The Software Toolworks en uitgebracht door Mindscape, wel genoemd worden. Maar liefs vijf schijfjes bevatten de gegevens van 25 grote plaatsen over de hele wereld. Luigi moet ze allemaal bezoeken om de plannen van Bowser en zijn bende te verijdelen en intussen zijn broer Mario vinden.

Het spel is duidelijk educatief, maar gegoten in een speelse vorm. In de hal van het slot van Bowser bevinden zich vijf deuren. Via een van die deuren kan Luigi zich verplaatsen naar een willekeurige stad op onze aardbol om zijn speurtocht naar Mario te beginnen.

BEZIENSWAARDIGHEDEN

Iedere zichzelf respecterende stad op onze globe heeft wel een paar aardige bezienswaardigheden. Heel oud, heel mooi (of juist lelijk), heel groot of van bouwkundige waarde. Toeristen trekken daar dan ook massaal met een foto- of filmtoestel en niet te vergeten een gevulde geldbuidel in de aanslag, naar toe als ze zo'n stad bezoeken.

De laatste week is er echter grote paniek uitgebroken bij de plaatselijke VVV's. Van een aantal bezienswaardigheden in elke stad zijn belangrijke en soms zeer kostbare onderdelen gestolen. Daardoor zijn die bezienswaardigheden helaas - en hopelijk tijdelijk - voor het publiek gesloten.

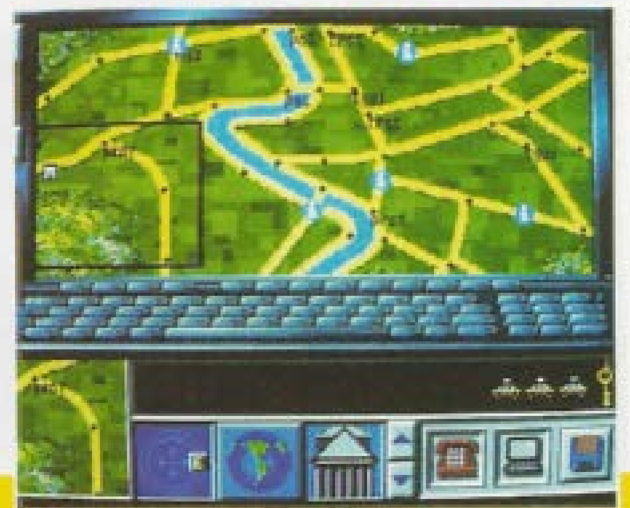
Daar moeten de Koopa's achter zitten. Met de verkoop van de gestolen kostbaarheden verzamelen ze geld om haardrogers te kopen. En u weet wat er gaat gebeuren als ze voldoende haardrogers bij elkaar hebben! De zuidpool loopt ernstig gevaar! Doe er wat aan!

INFORMATIE

Gelukkig sjouwen of beter waggelen, de Koopa's nog met die gestolen goederen door de betreffende stad. Het is uw taak om erachter te komen in welke stad u bent, de dieven op te sporen en ze de buit weer af te pakken. En dat alles binnen een bepaalde tijd; elke stap die Luigi verzet kost een bepaald aantal minuten. (Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad heeft u per stad tussen de 20 en zeven minuten.) Met behulp van aanwijzingen van de in de stad rondlopende bewoners en hier en daar op te pakken hulpmiddelen (waaronder taxibonnen waarmee u een taxi kunt nemen) moet dat lukken.

Het is verder de bedoeling om elk van de (per stad drie, vier of vijf) teruggeveroverde onderdelen terug te bezorgen bij de betreffende bezienswaardigheid en vervolgens een foto te maken.

Wij zijn intussen al in Rome, Narobi, Beijing, Moscow, San Francisco en Madrid geweest. We bezochten Lenins graf, de Golden Gate brug, het Plein van de Hemelse Vrede, Alcatraz, het Prado en vele andere bezienswaardigheden. Prachtige foto's van heel mooie objecten gemaakt. En we hebben ontdekt dat de volgorde van het terugbezorgen van de gestolen goederen extra punten kan opleveren. Maar het belangrijkste in dit programma is de opgedane kennis van de topografie en het ontstaan en de geschiedenis van de vele bezienswaardigheden over de hele wereld.



MS-DOS

Luigi zoekt broer Mario tijdens een leerzame speurtocht over de aardbol



MS-DOS

TERUGKEREN

Voor u de stad zijn rijkdommen weer terug kunt geven moet u op de juiste plaats telefoneren met de juiste instantie. Een onderdeel van het programma bestaat tijdens zo'n telefoongesprek, uit het beantwoorden van twee algemene vragen over de betreffende bezienswaardigheid. Als dat goed gaat zal een flink wandersloon uw deel zijn. Uw laatste taak in deze stad (en het topografische onderdeel van dit programma) is de plaats op de wereldbol aanwijzen waar u denkt zich te bevinden.

Met de hulp van Yoshi, het vriendelijke huisdier van de Mariobroeders, kunt u weer terugkeren naar de hal met de vijf deuren in het slot van griezel Bowser. En dan maar op naar de volgende deur!

PRODUKTINFO

Fabrikant: Software Toolworks
MS-DOS: ƒ 139,50/ BEF 2699
Beeld: VGA/SVGA
Geluid: PC Speaker/Ad Lib/Soundblaster/Media Vision/Roland/ASC/Tandy
Min. Config: 286, 12Mhz, 566 Kb vrije RAM, harddisk (7Mb vrij) muis aanbevolen

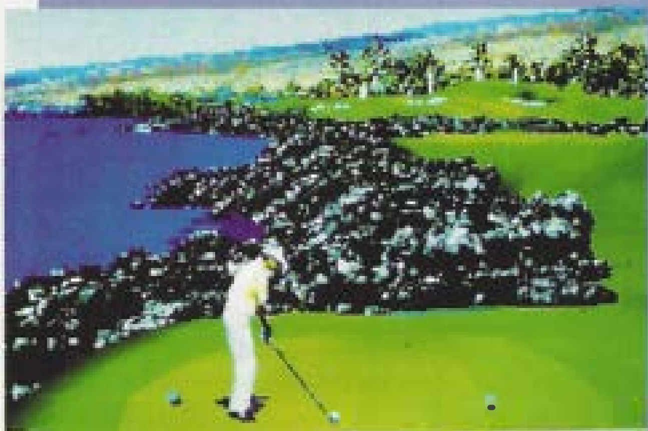


The Mario Bros. gaan ons een lesje leren, letterlijk. Verpakt in een aardig spel leert de speler van 7 tot 77 jaar zijn wereld een beetje beter kennen. Het geheel is een tikkeltje traag maar de wetenswaardigheden zijn gelukkig niet altijd 'trivial' en de door het spel verkregen topografische kennis is nooit weg.

Jammer dat het spel in de Engelse taal is. Je zou nog kunnen zeggen dat daarmee een extra les (Engels) is ingelast maar de groep spelers die met dit spel wordt bereikt is daardoor natuurlijk veel kleiner. Al met al blijft het programma heel geschikt voor jeugdigen tussen de 12 en de 16 jaar. Boven die leeftijd gaat het spel na twee of drie ronden (10 tot 15 wereldsteden) toch wel vervelen.

Robert K. Rewslag

LINKS - MAUNA KEA





DE BAAN VAN *MAUNA KEA* IS IN 1964 GEREALISEERD, NAAR EEN ONTWERP VAN DE ARCHITECT ROBERT TRENT JONES SR. DE BAAN IS AANGELEGD OP EEN 5000 JAAR OUDE LAVASTROOM UIT DE VULKAAN *MAUNA KEA* OP HET EILAND HAWAII.

Voordat de baan een feit was, moest er nogal wat inheemse plantengroei aan geloven. Vervolgens werd gebruik gemaakt van een ondergrond van gemalen lava en koraal om de banen vorm te geven. De fairways worden omzoomd door kleurrijke bloemen en fraaie palmbomen.

Mauna Kea is de meest gewaardeerde baan van Hawaii en behoort tevens tot de 100 fraaiste banen van de Verenigde Staten. Het hoogtepunt van deze baan wordt zonder enig twijfel gevormd door de derde hole. Deze par 3 hole wordt gekenmerkt door een afslag over een inham van de Stille Oceaan naar de green die 'bewaakt' wordt door een aantal strategisch geplaatste bunkers.

De produktiemethode die de makers van Links volgen mag inmiddels bekend worden geacht. Men loopt achter een golfer aan terwijl men de baan vanuit allerlei hoeken op video vastlegt, waarna het geheel vervolgens wordt gedigitaliseerd. Dat men zich tegenwoordig laat sponsoren door de hotels waarin men verblijft is nieuw, getuige de advertentie voor het Mauna Kea Beach Hotel dat bij het opstarten van het programma zichtbaar is.

Na een soepele installatie procedure (er wordt gevraagd of u het spel wilt installeren voor Links, Links 386 Pro of Golf for Windows) was ik klaar voor een nieuwe uitdaging. Ik heb *Mauna Kea* natuurlijk eerst gespeeld als uitbreiding van *Links 386 Pro* en kon tot mijn genoegen vaststellen dat de graphics weer geheel aan de verwachtingen voldeden. Wat echter at snel opviel was het feit dat de moeilijkheidsgraad van deze baan in vergelijking met *Harbour Town* een stuk hoger lag. Al meteen op de eerste hole belandde ik in een verraderlijke bunker waardoor mijn kans op een par al direct verkeken was. Ook de volgende holes waren niet allemaal makkelijk. Maar alles went, zelfs een vernedering.

Steven Groot

Om van deze nieuwe datadisk te kunnen genieten heeft men het zij het programma *Links*, *Links 386 Pro* of *Golf for Windows* van Microsoft nodig. Links werd uitvoerig besproken in Hoog Spel 3 (pag. 18). Links 386 Pro is gerecenseerd in Hoog Spel 12 (pag. 36) en *Golf for Windows* tenslotte is onder de loep genomen in Hoog Spel 13 (pag. 52).

Voor recensies van de inmiddels verschenen datadiskettes verwijzen we u naar:

Bountifull Municipal Course
Hoog Spel 4, pag. 18
Firestone Country Club
Hoog Spel 5, pag. 56
Bay Hill Club
Hoog Spel 6, pag. 57
Pinehurst 2
Hoog Spel 7, pag. 35
Dorado Beach
Hoog Spel 8, pag. 45
Barton Creek - Fazio Course
Hoog Spel 10, pag. 33
Troon North
Hoog Spel 10, pag. 33

PRODUKTINFO

Fabrikant: Access Software
MS-DOS: ƒ 69,50 / BEF 1359
Beeld: VGA/SVGA
Geluid: AdLib/Soundblaster (Pro)/Realsound/Thunderboard
Min. config.: afhankelijk van hoofdprogramma, zie hiervoor de recensies van Links, Links 386 Pro en Golf for Windows

IBM

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

HET IS TEN TIJDE VAN WERELD OORLOG 1 EN U VOERT HET BEVEL OVER DE LUCHTSTRIJDKRACHTEN VAN EEN VAN DE PARTIJEN IN DIT SPEL VAN MICROPROSE DAT EEN COMBINATIE IS VAN STRATEGIE EN ACTIE.

Het is mogelijk om een aantal historische gevechten te leveren in België of in het oosten van Europa. Een andere mogelijkheid is om zelf een scenario te maken. De opzet is een los gevecht te leveren of om een 'campagne' te volgen waarmee u door een stukje geschiedenis gaat.

Vervolgens is er weer de keus om het gevecht historisch uit te vechten of het 'als dan' verhaal er op los te laten. Het slagveld wordt getoond in vogelvlucht. Maar tijdens het spel is het mogelijk, wanneer er een treffen is tussen de vliegtuigen, of als er een bombardement gaande is, om dat zelf uit te voeren.

Alles is niet te serieus genomen, leuke opmerkingen komen er door de speaker als u een vreemde beslissing neemt. En wanneer u een slag gewonnen heeft, gejuich en een krantenjongen die het nieuws aan komt bieden. Grafisch is het niet al te aantrekkelijk, het spel zoals het wordt gepresenteerd op het scherm doet een beetje denken aan de latere Commodore 64 tijd. Echter de tussenschermen en het intro zijn prima.

Persoonlijk denk ik dat MicroProse een strategisch- c.q. actie spel heeft willen maken voor een wat jongere leeftijdsgroep. Voor deze doelgroep is het een leuk programma met verrassende dingen. De serieuze strateeg en de vliegsimulator fanaat komt niet aan zijn trekken.

Het boekje dat bij het programma geleverd wordt is duidelijk en er wordt ingegaan op een stukje historie rondom de Eerste Wereldoorlog.

Veel plezier ermee!

George Grubbel

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
Microcomputers:
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config: 640K, 286, 16Mhz, harddisk
Beveiliging: Handleiding



MS-DOS



MS-DOS

IBM

SUPER CAULDRON

ZOEKSAMEN MET HET HEKSJE ZMIRA NAAR HAAR TOVERKRACHTEN ZODAT ZE HAAR VRIENDEN UIT DE KLAUWEN VAN DE BOZE TOVENAAR KAN BEVRIJDEN.





Na de uitstekende spellen Bluesbrothers en Titus the Fox had ik hooggespannen verwachtingen van Super Cauldron. Maar na een eerste keer spelen dacht ik: Waar zijn ze nu mee bezig, daar bij Titus? Ik werd namelijk helemaal compleet kippig en dizzy van dit spel. Zmira staat altijd in het midden van het scherm, terwijl de achtergrond beweegt/scrollt. Deze techniek wordt wel vaker toegepast en ziet er meestal wel goed uit, maar bij Super Cauldron scrollt het scherm wel heel erg snel.

ER WAS EENS...

In het koninkrijk Cauldron heeft men eeuwenlang gelukkig geleefd. Totdat de boze tovenaar van het donkere koninkrijk de kist met vervloekingen vond. Deze kist was door de ouderen verbannen omdat iedereen die de toverspreuken gebruikte gek of boosaardig werd. De boze tovenaar kreeg steeds meer krachten van de kist. Hij nam alle goedaardige mensen van Cauldron gevangen, verspreidde vervloekingen over het land en vernietigde elk teken van goede magie.

Waar de tovenaar echter niet op rekende was dat zijn gevangenen een plan smeedden. Het goede heksje Zmira werd uitverkoren om haar verloren toverkrachten terug te vinden om zo de tovenaar te kunnen vernietigen.
Na dit 'indrukwekkende' verhaal gelezen te hebben, is het tijd om te gaan spelen. Zmira leeft er vrolijk op los en gooit met steentjes haar vijanden buiten westen. Deze vijand wordt na een aanval van onze heldin een klein kikkertje dat weer energie oplevert voor de toverspreuken van het heksje. Verder zitten er overal verborgen 'deuren' die leiden naar andere werelden, waar de toverkrachten van Zmira verborgen liggen.

Op zich is dit nog te overzien, maar als men in de situatie komt dat Zmira tegen iets aanbotst zodat ze terugkaatst, beweegt het scherm razendsnel heen en weer, en zit u met gekruiste ogen voor het scherm. Na een aantal keren spelen wist ik over dit euvel heen te stappen en begon ik de inhoud van het spel te ontdekken - er ging letterlijk een wereld voor me open. De mogelijkheid om verschillende wapens/toverspreuken op een vijand los te laten is heel leuk. Grafisch doet het spel niet onder voor veel andere platformspellen, maar het is niet iets waar we al jaren op zitten te wachten. Zowel in de muziek als in het spel zit een goede hoeveelheid variatie en door het grote aantal geheime 'deuren' is het best een goed en onderhoudend platformspel.

Erik van Wijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Titus Software
Amiga ƒ 99,00/BEF. 1919
MS-DOS ƒ 99,00/BEF. 1919
Video: EGA, VGA
Audio: AdLib, SoundBlaster, PC-speaker
Beveiliging: key-disk

AMI IBM

DR. WHO IS WEER TERUG
DALEK ATTACK

ZONDER TWIJFEL IS *DR. WHO* RIJP VOOR HET GUINNESS BOOK OF RECORDS. DEZE SCIENCE FICTION SERIE VAN DE BBC BESTAAT LANGER DAN WELKE ANDERE SERIE OOK EN OVERTREFT ZELFS *STAR TREK* EN *THE TWILIGHT ZONE* IN DIT OPZICHT. EN SINDS ENIGE JAREN OVERAL TER WERELD DE AFLEVERINGEN REGELMATIG HERHAALD WORDEN, IS DE DOCTOR WEER BEHOORLIJK IN POPULARITEIT GESTEGEN.

De meest intrigerende vijanden van de Doctor waren wel de Daleks, metalen robotmonsters die in 1964 de serie onveilig begonnen te maken. En alhoewel er reeds eerder een Dr. Who computerspel is geweest, is dit het eerste spel waarin de Daleks de hoofdrol - uiteraard naast de Doctor - spelen.

De boosaardige Davros, leider van de Daleks, probeert met zijn legertje metalen strijders de oorlog rondom de Aarde te vernietigen. De Doctor moet samen met zijn assistent de Daleks opsporen voordat zij de Aarde weten te vernietigen. Uiteraard worden ze hierin voortdurend dwarsgezeten. Niet in de laatste plaats door bekende figuren als Ogrons, humanoide gorilla's en Robomen die voortdurend opduiken. Hiermee moet absoluut korte metten gemaakt worden voordat de Doctor verder kan.



In dit platformspel met arcade-schietactie reist u in vier levels over de planeet waarbij Londen, Tokyo, Parijs en New York aangedaan worden. Tot slot komt u in het vijfde en moeilijkste level terecht op Skaro, de thuisplaneet van Davros. Hier moet u Davros de afrekening presenteren!



Wie bekend is met Dr. Who, weet dat in de loop der tijden de Doctor regelmatig een andere gedaante aangenomen heeft in de serie. Deze metamorfose werd uiteraard plaats omdat de hoofdrolspeler ermee ophield en de serie door moest gaan. U kunt uit drie Doctors kiezen: in Nederland is Tom Baker de bekendste Doctor, naast hem kunt u ook Patrick Troughton en Sylvester McCoy (de meest recente Doctor) kiezen als held. Daarnaast hebt u de keuze uit twee assistenten: ACE of een UNIT soldaat. K9 daarentegen is, net als elke andere trouwe hond, altijd paraat wanneer hij nodig is.

AMIGA

De door mij bekeken Amiga versie van Dalek Attack bood goede graphics en tijdens het intro natuurgetrouwe spraak. Althans een natuurgetrouwe nabootsing van de robotstemmetjes van de Daleks. Ik vond *Dalek Attack* een boeiend spel dat zijn prijs zeker waard is en dat de meeste schietfanaten wel enige tijd van de straat zal houden..

Henk Menning

PRODUKT INFO

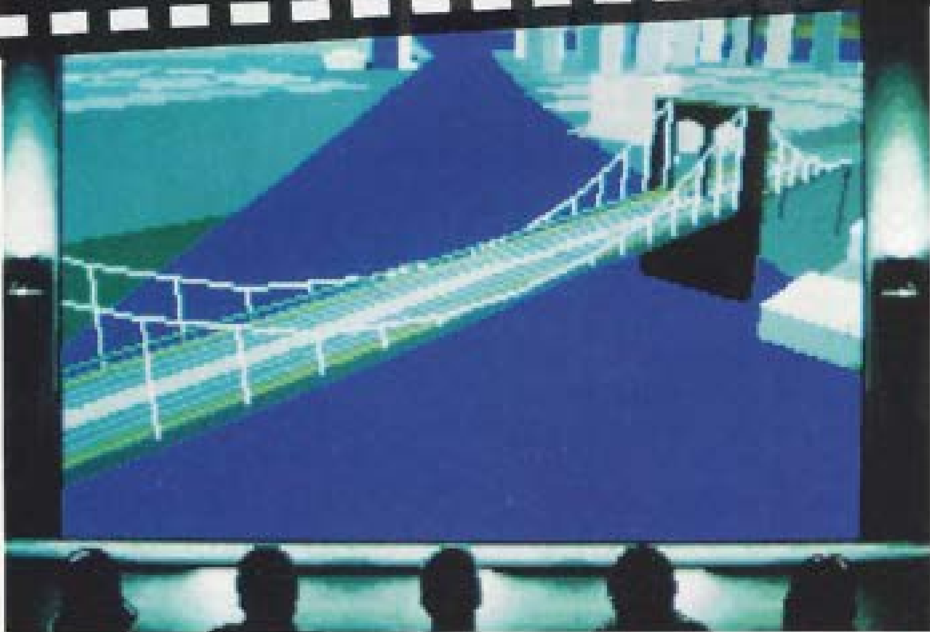
Fabrikant: Alternative Software
Amiga ƒ 59,50/BEF. 1159
Atari ST ƒ 59,50/BEF. 1159
C64 cass ƒ 39,95/BEF. 779
C64 disk ƒ 39,95/BEF. 779
MS-DOS 59,50/BEF. 1159
Video: EGA/VGA
Audio: AdLib/Soundblaster
Systeemeisen: 640K

AMI AST C64 IBM

MET *STUNT ISLAND* KRIJGT U DE KANS OM EEN KIJKJE TE NEMEN ACHTER DE SCHERMEN VAN DE PRODUKTIE VAN EEN ACTIEFILM. HIERBIJ KAN DE SPELER ONDER ANDERE DE GEDAANTE AANNEMEN VAN STUNTPILOOT, REGISSEUR OF EDITOR.


MS-DOS

STUNT ISLAND


MS-DOS

GELD SPEELT (G)EEN ROL

Het werd de laatste jaren voor producenten van actiefilms steeds moeilijker om toestemming te krijgen voor het maken van de opnamen van gevaarlijke stunts. Dit kwam voornamelijk doordat de stunts steeds spectaculairder werden, complete gebouwen moesten worden opgeblazen of er waren grootscheepse verkeersongelukken nodig om het gewenste effect in beeld te brengen. In 1986 sloegen verschillende studio's daarom de handen ineen, hetgeen resulteerde in de aankoop van een compleet eiland voor de kust van Zuid-California. Hier kunnen de filmmaatschappijen ongestoord hun gang gaan en de meest fantastische stunts creëren.
Het kopen van een compleet eiland mag dan geldverkwisting lijken, maar de tijd die nodig was voor het zoeken van een geschikte locatie - en daarna het verkrijgen van toestemming om daar te mogen filmen - begon onwerkbaar te worden. En, zoals we allemaal wel weten: "Tijd is geld."

VERSCHILLENDE TOESTELLEN

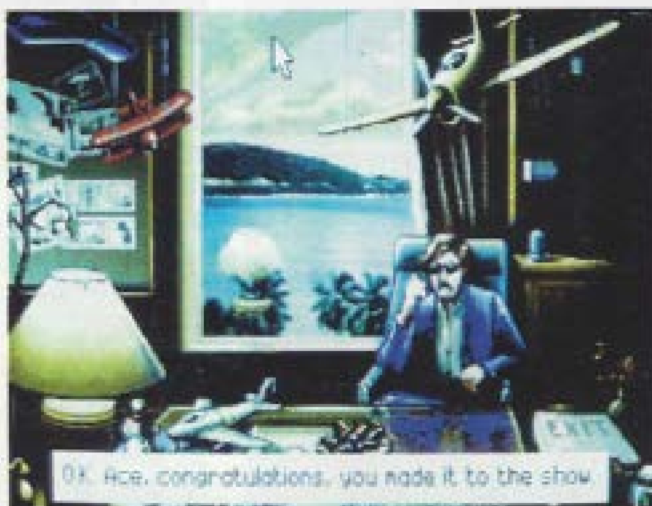
Stunt Island is het walhalla van de vliegliefhebber. Uit maar liefst 45 vliegtuigen kan de speler kiezen. Dit zijn soms vliegtoestellen van een merkwaardig karakter. Wat dacht u bijvoorbeeld van het vliegen met een eend (u weet wel, zo'n vogelige vaal) of een heuse Pterodactylus (uiteraard ook iets vogel-achtigs maar dan ettelijke jaren geleden uitgestorven). Buiten deze wat vreemde vogels zijn er ook gewone vliegtuigen in voorraad. Van een simpele Cessna tot een Stealth bommenwerper.

Het vliegen is duidelijk afhankelijk van het soort toestel. Zo is het vliegen met een eend een merkbaar minder lastige klus dan het in de lucht houden van een zeer gevoelige Mig-29 Fulcrum.

FILMSTUNTS

Het vliegen binnen *Stunt Island* vereist niet veel specifieke vliegkennis. Het vliegen met echte vliegsimulatoren als *Flight Simulator*, *Falcon 3.0* of *A320 Airbus* is duidelijk andere koek, maar leuk blijft *Stunt Island*. Het bijzondere van dit spel is natuurlijk het stunten. De creativiteit van de speler is de enige beperkende factor in dit spel. U kunt als regisseur allerlei situaties creëren die uw stuntpiloot moet oplossen. Zo kunt u een scène opzetten waarin de piloot een wild in het rond schietende man met het rechter wiel van het landingsgestel een tikje moet geven.

Er is ook een zogenaamde stuntcoördinator. Deze wat vadsige figuur geeft de aankomende stuntpiloot allerlei opdrachten, van simpel tot moeilijk. Een redelijk simpele opdracht is om met uw Cessna te landen op de Golden Gate bridge. Het wordt een stuk lastiger als u vlak voor een munitiewagen moet landen.



MS-DOS

Als decorbouwer kunt u bepalen welke voorwerpen op welke plaats moeten worden gebruikt. Vervolgens kunnen die voorwerpen in een animatie worden gebruikt, zoals een raket die van punt A naar punt B vliegt. Maar het is ook mogelijk om die animatie een stuk ingewikkelder te maken. Te denken valt hierbij bijvoorbeeld aan een auto die op een bergweg uit de bocht vliegt en wild om zijn as tollend de afgrond in stort om daar vervolgens te ontploffen.

Ook is er de mogelijkheid om mee te doen met de competitie. U moet dan meedoen aan een soort van stuntcompetitie, waarbij u het moet opnemen tegen een groot aantal mede stuntpiloten. Uiteraard is het de bedoeling zo goed mogelijk te presteren, immers dan kunt u de meeste dollars verdienen.

REGISSEUR

Buiten deze twee leuke spelaspecten is er nog iets aparts aan *Stunt Island*. U kunt zelf filmpjes maken. Doordat u de mogelijkheid hebt om rond de plaats van de stunt tot acht verschillende camera's te plaatsen, creëert u een uitgelezen situatie om een professioneel aandoende film te maken. Zo kunt u een filmpje maken met bijvoorbeeld afwisselende shots tussen het slachtoffer en de jager.

Bezitters van een geluidskaart kunnen hun vingers helemaal aflikken. Achter de (zelfgemaakte) filmpjes kunt u namelijk allerlei verschillende geluidseffecten koppelen. Van gillende vrouwen tot neerstortende vliegtuigen, geluidjes zat.

Stunt Island is een heel apart spel. De liefhebber van een waarheidsgetrouwe vliegsimulator moet dit spel niet nemen, daar zijn de simulaties te eenvoudig voor. Liefhebbers van actie, die ook graag een stukje vliegen en die het leuk vinden om zelf een perfect filmpje in elkaar te zetten lijken de perfecte slachtoffers voor Stunt Island.

Stunt Island is een zeer verzorgd produkt. Een leuke optie van het spel is dat u de eigengemaakte filmpjes ook op andere MS-DOS computern kunt laten zien zonder dat u het volledige programma nodig hebt. Met het programma *Play One* kunt u uw eigen filmpjes zo afspelen. Het leuke van Disney Software is dat dit programma vrij van rechten is. U mag het dus vrij kopiëren en weggeven. Uiteraard geldt dit niet voor de rest van het programma, maar dat lijkt me wel duidelijk.

Bent u een echte filmliefhebber, en houdt u van het actieve van helden als James Bond, dan moet u Stunt Island beslist eens proberen.

Charles Matou

PRODUKTINFO

Fabrikant: Infogrames
MS-DOS: f 149,50 / BEF 2889
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Sound Source/Thunderboard
Min. config: 640K, 386, 16Mhz, harddisk (13Mb vrij)
Beveiliging: Handleiding



GAMES '93

Videogames & Computerspelletjes

Beursgebouw Eindhoven

29, 30 en 31 januari 1993

ATARI • AMIGA • PC • MSX • LYNX • NINTENDO • SEGA



KIJKEN & KOPEN

70.000 Privé- en zakelijke bezoekers bezochten het nieuwe Beursgebouw tijdens de beurs afgelopen september.

250 nationale- en internationale standhouders uit Nederland, België, Duitsland, Frankrijk en Engeland.

Inlichtingen & aanmeldingen

InterExpo & Media

Telefoon: 040-464601



GAMES '93

Aangeboden door Hoog Spel

REDUKTIEBON Voordeel f 5,-

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: ....

Plaats: ....

Tel: ....

Computer: ....

Openingstijden:

vrijdag	29 januari	13-22 uur
zaterdag	30 januari	10-17 uur
zondag	31 januari	10-17 uur

• Beursgebouw Eindhoven
• Lardinoisstraat 8
• naast het NS-Station

Slechts geldig indien volledig ingevuld! Deze bon mag gekopieerd worden!

COOL WORLD

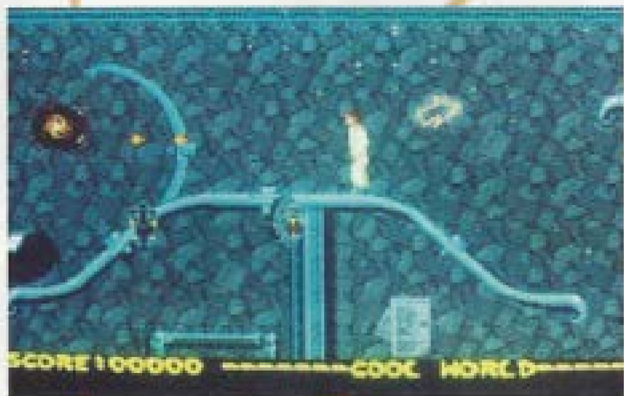
HET SPEL *COOL WORLD* IS GEBASEERD OP DE GELIJKNAMIGE FILM DIE IN NEDERLAND NOG NIET UIT IS. IN DE FILM - NET ALS *ROGER RABBIT* EEN COMBINATIE VAN CARTOONFIGUREN EN ECHTE ACTEURS - WORDT DE WERELD BEDREIGD DOOR EEN NIEUW GEVAAR, DE DOODLES (HET SOORT TEKENINGETJES DAT VEEL MENSEN MAKEN TERWIJL ZE AAN HET TELEFONEREN ZIJN).

Jack Deebs is de tekenaar van een underground strip. Al tekenend creëert hij ongemerkt een parallel universum waarin cartoonfiguurtjes (de Doodles) leven. Eén van die figuren is de verleidelijke vamp Holli, gespeeld door Kim Basinger. Zij droomt ervan een vrouw van vlees en bloed te worden aangezien ze stapelverliefd is op Jack.

DIEVENTUIG

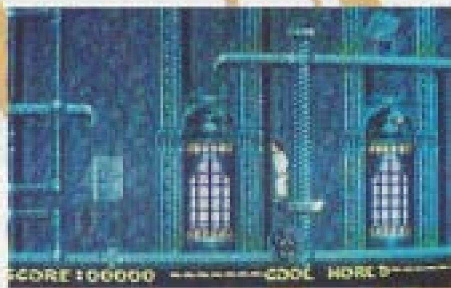
De Doodles zitten inmiddels overal en ze transporteren spullen van de echte wereld naar de Cool World, waardoor het kosmisch evenwicht wordt verstoord en het universum dreigt te exploderen. Politieagent Harris moet dit tegengaan.

Na de demo volgt een kort inleidend level waarin u door de straten rent, Doodles neerschiet en op zoek gaat naar de ingang van het eerste echte level. Heeft u deze gevonden, dan kan het werkelijke spel beginnen.
U bevindt zich dan in de Cool World in het huis van Jack, de geestelijke vader van de Doodles. De Doodles zijn al druk bezig. In de echte wereld jatten ze spullen die ze de Cool World binnenbrengen.



AMIGA

Ook de speler kan heen en weer reizen tussen de werkelijke en de Cool World. In de werkelijke wereld moet zoveel mogelijk worden voorkomen dat de Doodles voorwerpen ontvreemden. In Cool World kan men de daar toch terechtgekomen voorwerpen weer naar de echte wereld terugschoppen.
Intussen moet men zoveel mogelijk Doodles uitschakelen door ze te beschieten. Hierdoor veranderen ze in een zwarte inktbel die u weer in een vulpen moet opzuigen. Als de inktbel



AMIGA

ontsnapt verandert deze in een raar monster dat u onder vuur neemt.

De speler staat op twee manieren onder druk. Om te beginnen moet hij een bepaalde tijd zien te overleven om het volgende level te bereiken. Daarnaast moet voorkomen worden dat de Doodles teveel voorwerpen naar de Cool World brengen en het evenwicht wordt verstoord.

MS-DOS

De film Cool World schijnt in Amerika behoorlijk geflopt te zijn, maar dat wil ik van het spel niet echt beweren. Het beeld ziet er op het eerste gezicht wat chaotisch uit en dat is het eigenlijk ook wel. Overal draaien en flikkeren dingen, en natuurlijk de Doodles, die druk heen en weer rennen. In het beeld overheerst blauw en dit komt de sfeer niet ten goede, vind ik. Het geluid is redelijk, maar ook niet om over naar huis te schrijven. Een nadeel is, zoals bij veel platformspellen, dat men niet kan saven. Er worden ook geen 'passwords' gegeven.

Na de mooie demo had ik toch wat meer van het spel verwacht, maar ik vond het allemaal wat zwakjes.

Rob van der Weerd

PRODUKT-INFO:

Fabrikant: Ocean
Amiga: ƒ89,00/BEF 1739
Atari ST: ƒ89,00/BEF 1739
C64 cass: ƒ35,00/BEF 679
C64 disk: ƒ49,50/BEF 969
MS-DOS: ƒ99,00/BEF 1919
Beeld: VGA
Geluid: Adlib/Soundblaster
Min. config: 640K/harddisk

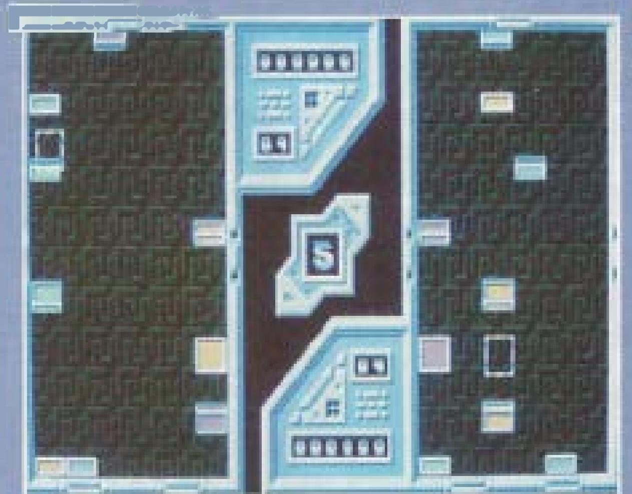


ZYCONIX

GEDULD, DAT IS VOLGENS DE HANDLEIDING ÉÉN VAN DE DINGEN WAAR HET IN DIT NIEUWE PUZZELSPEL VAN ACCOLADE OM DRAAIT. *ZYCONIX* IS EEN VARIANT OP HET SPEL *KLAX* DAT INMIDDELS OP DE MEEST UITEENLOPENDE TYPEN (SPEL)COMPUTER UITGEBRACHT IS.

HET SPEL

In *Zyconix* vallen gekleurde blokken naar beneden tegen een scrollende achtergrond. Het is de bedoeling dat men door middel van schuiven drie (of meer) blokken van dezelfde kleur naast elkaar krijgt: horizontaal of diagonaal, maar niet op elkaar gestapeld. Wanneer dit is gelukt verdwijnt het rijtje. Loopt alles wat minder naar wens en raakt een stapel blokken de bovenrand van de koker dan is het spel afgelopen.
De blokken vallen in het begin nog slechts langzaam naar beneden, zodat u in de eerste levels niet snel in de problemen zult komen. Naarmate het spel vordert wordt de snelheid opgevoerd waardoor het wel wat moeilijker wordt. In vergelijking met *Klax* bevat *Zyconix* een nieuwigheidje. Men kan de neervallende blokken namelijk pakken en door de koker bewegen (ook omhoog) voordat men ze loslaat.


MS-DOS

VARIANTEN

Het spel kent vier varianten, te weten:
- *Jazz*: de normale versie waarin men zoveel mogelijk lijntjes moet zien te scoren.
- *Lift music*: hier start u met een reeds bestaand aantal lagen blokken. Als deze zijn opgeruimd volgt een bonusronde (een soort miniatuur Xenon) waarin extra punten kunnen worden verdiend.
- *Classical*: in deze versie heeft u acht 'zetten'. U mag dus acht blokken laten vallen. Lukt het telkens met drie blokken op een rij te krijgen dan verschijnt er een laag grijze blokken die nooit meer weg wil. Haalt u het wel binnen de acht keer dan begint de teller weer bij acht en mag u het opnieuw proberen.
- *Bitres*, een race tegen de klok. Eigenlijk hetzelfde als *Classical* maar nu met een tijdlimiet. De klok wordt teruggezet bij het scoren van een rij. Is de tijd voorbij dan is het spel meteen afgelopen.

(Vreemd genoeg worden die varianten in de Amiga-versie achtereenvolgens Jazz, Rave, Funky en Soul genoemd.)

EXTRA'S

Natuurlijk kent dit spel ook verschillende speciale voorwerpen. Op een gegeven moment verschijnt een balletje dat door het beeld stuitert en de blokken die het raakt vernietigt. Vaak is dat echter geen hulp bij het plannen van een mooie diagonale rij blokken. Integendeel!

Andere extra's zijn bijvoorbeeld doorzichtige blokken die verschillende kleuren kunnen aannemen, mijnen die alle blokken van een bepaalde kleur in een kolom opblazen en pijlen die een hele kolom vernietigen.

**Dit spel blinkt niet echt uit in zijn genre. Redelijke graphics, leuke muziek maar ik mis de echte spanning.
Zoals gezegd moet men voor dit spel behoorlijk wat geduld hebben. Uitsluitend een spel voor wie maar niet genoeg kan krijgen van *Tetris* en *Klax* en die iedere avond met verkrampte ogen, kramp in zijn vinger en een kokende hersenpan naar de monitor wil zitten staren.**

Rob van der Weerd

PRODUKTINFO

Fabrikant: Accolade
Amiga (512Kb): ƒ 69,50/ BEF 1359
MS-DOS: ƒ 89,50/ BEF 1739
Beeld: VGA (16 kl)
Geluid: Adlib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz
Beveiliging: sleuteldisk



computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

nu ook alles bij: FIO BOEKEN en SOFTWARE
Oosterkade 9, 9711 RS Groningen
tel: 050-123 451 fax: 050-131 010
in BELGIE : COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
N Sabbestr 39, tel:015-206645 fax:207332
en COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
Moerkerkesesteenweg 241, fax:050-361655

COMPUTERBOEKEN Top 30 Januari 1993

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke/GW8) 69
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA) 29,50
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) . 19,50
Falcon 3.0 Air Combat (MCC) 49
Leidraad Windows 3.1 NL (WSO) 19,95
Basiscursus MS Windows 3.1 (ACA) .. 29,50
*Werken met Excel 4.0 NL (SYB) 89
*Werken met Word 2.0 voor Windows (SYB) 49
*Het Corel Draw 3.0 Handboek 59,50
Werken met de Sound Blaster (SYB) ... 69

Indiana Jones Fate of Atlantis Hint Bk 35
Inside OS/2 2.0 (MRP) 89
Werken met Windows 3.1 NL (SYB) 69
*SYBEX Games Boek 8: FALCON 3....... 34,50
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA)29,50
Ultieme Word 2.0 voor Windows Boek 59,90
Programming FoxPro 2.0 (ZIP) 99
*Windows voor Kinderen (AW8) 34,90
Novell NetWare 2.2/3.x Leerboek (ACA) 78
De Nieuwe PC-wegwijzer 9,90

Basishandleiding WordPerfect 5.1 (BIJ) 15
*Microsoft Excel 4 Macros Step by Step 89
Windows 3.1 SECRETS (IDG) 99
Ultieme DOS 5 Geheugenbeheer Boek 49,90
Clipper Compleet 5.01 (STA) 79,50
Leidraad Geheugenmanagement 386/486 14,95
*Programming Windows 3.1 (Petzold/MIC) 119
Using Excel 4 for Windows (QUE) 79
Official Adobe PhotoShop Handboek ... 69
Sid Meier's Civilization (PRI) 49

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

DOS 5, OS/2, Windows 3.1
Complete DOS 5.0 Boek NL ... 89
*QuickStart DESQview/QEMM 29
*PC Geheugenbeheer: DOS 5, QEMM 48
Werken met OS/2 2.0 79,50
*280 Windows Tips & Trucs (OET) 59
Windows 3.1 Tools 89,90
Undocumented Windows 3.1 (ADD) 99
Tuning Windows 3.1 (QUE)...... 45
Windows 3.1 Font Book 35
Complete Windows 3.1 Boek (SYB) 99
Windows 3.1 Memory Management 49
OLE Programmer's Reference ... 69
*Inside Windows NT (MIC)....... 69

Programmeren
Advanced Assembly Language ... 99
*QBASIC in de Praktijk (OET) .. 69
Visual Basic for DOS (+disk) 89
*Visual Basic Programmeergids 69,50
*PC Techniques C/C++ PowerTools 99
C++ Programmeren in Windows 69,90
*Borland C++ Developer's Bible 79
Gev Progr Turbo Pascal Wind. 79,50

Databases,Geintegreerd,Spreadsheets
Basiscursus dBASE IV 1.5 ... 29,50
*Running Microsoft Access 79
Using FileMaker Pro 2 Windows 69
Basiscursus MS Works Windows 29,50
WP Works in Theorie en Praktijk 55
Ultieme Excel 4.0 Windows Boek 80
Basiscursus Quattro Pro Wind.29,50
*Excel 4.0 Handboek 49,50

WordProcessors, DTP
Mastering Ami Pro 3 55
*Word for Windows 2.0 SuperBook 99
*Word voor Windows 2.0 Handboek 69
Werken met WP 5.1 Wind. Interim 69
*QuarkXPress Windows Guide 59
*QuarkXPress Handbook Windows Ed 69

CAD, Graphics, Multimedia
AutoCAD Release 12 Handboek 69,50
Inside MicroStation, 2nd Ed... 79
Basiscursus CorelDRAW! 3.0 29,50
QuickStart CorelDRAW! 3.0 NL . 29
*Alles over CorelDRAW! 3 99,50
Inside CorelDRAW! 3.0 89
Using PowerPoint 3 Windows ... 79
*Werken met Grafische Bestanden. 75
*Complete MIDI boek 99
Multimedia Toolkit (+disk) ... 99

Utilities, Netwerken
Inside Windows for Workgroups 89
Using ProComm Plus for Windows 65
Windows WorkGroups Companion . 69
*First Book of PC Tools 8 49
Werken met Norton Desktop 2.0 69

Thuis, Games
A-Train: Strategy Guide 49
*Falcon 3 Combat Strategy 69
King's Quest VI Hintbook 25

Macintosh
*Using FileMaker Pro 2 Mac 65
*Werken met Cubase, deel II ... 25
*Prof. publiceren met QuarkXPress79

NIEUW BINNENGEKOMEN (*) EN ACTUELE SOFTWARE (inclusief BTW)

** NIEUW voor FALCON 3 ***
FALCON CAMPAIGN DISK 1 79
incl. Falcon 3.01 patch!

PC SOFTWARE TOP 20
Scenery Disk Nederland 99
Flightsimulator 4.0 .. 129
Aircraft/Scenery Design 89
Falcon 3.0 139
*Falcon Campain Disk 1 79
Sound,Graphics Upgrade 99
Fate of Atlantis 139
*King's Quest VI 139
QEMM 386 6.02 179
Turbo C++ 3.0 for DOS 159
Scenery Enhancement Ed. 99
*A-Train 129
*Formula I Grand Prix . 139
*Dagger of Amon Ra 129
Cuisine 2.11 39,95
Comanche: max.overkill 139
*Grand Prix Unlimited . 119
*Aircraft/Advent Factory 99
Taal - Rekenen Lesmaker 69
Scenery Disk Europe .. 59

PC Programmeren
ObjectVision 2.1 249
ObjectVision Pro 2.1 749
Borland Pascal 7.0 .. 749
Turbo Pascal 7.0 229
*LCN LOGO 2.00g 313
VisualBasic DOS-Stand 389
VisualBasic DOS-Prof., 979

PC toepassingen
Inside Stocks beursanal 89
FileMaker Pro Windows 1099
InfoSelect Windows .. 329
WordPerfect Works NL 299
R&R Report Writer 5.0 549
CA-SuperCalc 5.5 UK . 289

PC tekstverwerking,DTP
*Lotus Ami Pro 3.0 NL .1099

PC presentatie
3D Construction Kit 2 149
Corel DRAW 3.0 NL ... 1499
*Bitstream Li'l Bits
STAR TREK Font Pack 69
*SoundBite for Windows
Hollywood Movie Lines 89

PC CD ROM software
*Musical Instruments .. 199
*Sherlock Holmes II ... 189
Microsoft Cinemania .. 159

PC utilities
*BeckerTools 4 189
*CD Speedway (cache) . 229
Dashboard for Windows 219
Dr Solomon's 6 Windows 619
PC Tools 8.0 299
*PC-Kwik Power Pak 3.0 299
*Star Trek ScreenSaver 149
*Stacker 3.0 349
XTree for Windows ... 229

PC Connectivity
*Windows voor Workgroups 499
*WinFax Pro 3.0 299
UltraFAX for Windows .. 279

PC Thuis
AdMini 2 399
Autodesk 3D PLAN 149
*EZCosmos 4.0 Windows . 169
*FlasRead 139
*Strips 1.1 89

PC games
*Aces Pacific Mission dsk 79
*AV-8B Harrier Assault . 139
*Comanche 139
*Curse of Enchantia 109
*Dragon's Lair III 139
*Formula One Grand Prix. 139
*F-15 Strike Eagle III , 129
*Harrier Jump Jet 129
*Inca 139
*KGB 109
*Legend of Kyrandia 119
*Mario is Missing! 119
*SimLife 119
*Stunt Island 129
*Task Force 1942 129
*WESN 99

PC voor FlightSimulator
*Flight Adventure 586 .. 69
*Flight Adventure 701 .. 69
*PCN Scenery Benelux ... 79
*Rescue Air 911 69

PC TOEBEHOREN
*Gravis UltraSound 399
Pro Audio Spectrum 16 539
*ThrustMaster Rudder .. 449
*SoundBlaster 16 ASP .. 679
*Microsoft SoundSystem 529
AdLib SoundCard 129
AdLib GOLD 1000 549

Borland Training Video's
*VIDEO: Learn Programming
Today w. TurboPascal 119
*VIDEO: World of Object
Windows for T-Pascal. 159
*VIDEO: World of Object
Windows for C++ 159

Mac
AccessPC 2.0 219
Excel 4.0 899
MacTools Deluxe 2.0 .. 219
Now Utilities 4.0 299
*Star Trek ScreenSaver. 149
*Falcon MC 159
V for Victory 149
Microsoft Works 3.0 .. 319
*SimLife 119

Amiga
*Wing Commander 99
*Indiana Jones Atlantis 119
*Sensible Soccer 92/93. 79
*Streetfighter II 85

ST
Sensible Soccer 92/93 79
Lemmings Double Pack . 89

Winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
Alle prijzen zijn inclusief BTW - verzendkosten f 6,- per bestelling

Amstel 312 (t.o. Carré) | 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 226668 | Postbank 4475158 | NMB 697915646

* Vraag onze GRATIS WINTER 92/93 CATALOGUS aan *
* We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
* kaartje stuurt met je naam en adres. *
* Vermeld tevens: 'HOOG SPEL' *

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668 dealer aanvragen welkom

GREENDOG

HOOFDPERSOON IN DIT SPEL IS EEN SURFER UIT CALIFORNIA. DEZE HEEFT VERDER WEINIG MET EEN HOND TE MAKEN, MAAR ONS IS VERTELD DAT DE UITDRUKKING *GREENDOG* WEL UIT HET WERELDJE VAN SURFERS AFKOMSTIG IS. HIERMEE BEDOELEN DE SURFFANATEN EEN GOLF DIE ER VEELBELOVEND UITZIET, MAAR WAARVAN DOOR DE ONDERSTROOM WEINIG MEER OVERBLIJFT.

STRAND

Greendog is in dit spel tevens de bijnaam van de hoofdpersoon die met zijn surfplank is terechtgekomen in een gigantische golf. Een paar dagen later spoelt hij aan op het strand van een verloten eiland. Nadat hij zijn hoofd uit het zand heeft gewrikt, ontdekt Greendog dat er een vreemde ketting om zijn nek hangt. Hoe hij ook probeert, hij krijgt het sieraad niet meer van zijn nek af. Intussen is naast hem een gebronsde blonde schone komen staan die hem uitlegt dat het medaillon pas weer van zijn nek kan worden verwijderd als hij de verloren schat van de Azteken heeft teruggevonden. Hiervoor moet Greendog zes verschillende eilanden in het Caraïbisch gebied moeten doorkruisen. Onderweg wordt hij aangevallen door papegaaien, piranha's, kikkers, toeristen en andere inwoners van de verschillende eilanden.

Wanneer hij geraakt wordt door tegenstanders verliest onze held langzaam maar zeker wat energie. Gelukkig kan men regelmatig extra energie oppikken zodat het verlies van een leven kan worden uitgesteld.

LEVELS

De levels die moeten worden doorkruist variëren van de jungle, stranden en grotten tot aan metrostations aan toe. Aan het einde van elk level moet een boss monster worden verslagen voordat u door kunt naar het volgende eiland. Tussen de eilanden speelt men een bonusronde.

Hierin moet Greendog al vliegend vreemde vogels en vliegende vissen ontwijken, waarbij de bonussen voor het oprapen liggen.

Aan het begin van een nieuw level kan men in sommige gevallen een vervoermiddel kiezen, bijvoorbeeld een paar rolschaatsen of een skateboard.

Behalve de aanvullende energie kan men regelmatig ook extra's vinden, zoals een superfrisbee die alles op zijn pad vernietigt, maar ook kan men tijdelijk onkwetsbaar worden.







PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive: ƒ 155,00 / BEF 2695



Greendog ziet er waanzinnig fraai uit, dat moet gezegd. De bewegingen van onze held zijn zeer aardig en de achtergronden zijn werkelijk adembenemend van schoonheid. Helaas is het meelspelplezier droeviger gesteld. Greendog biedt, ondanks het verschil in achtergronden weinig afwisseling en bovendien is het - na enige oefening - niet echt moeilijk uit te spelen. Weliswaar kent het spel gedeelten die men nauwelijks zonder kleerscheuren doorkomt, maar daar is weer ruim voldoende extra energie op te rapen. Het spel bevat ook nog wat geheime vertrekken, maar deze zijn makkelijk te vinden en er valt bovendien maar weinig te doen.

Ik vermoed dat ook de minder ervaren speler er niet veel langer dan een week of anderhalf, twee mee zoet zal zijn en ik betwijfel of het spel daarna nog vaak gespeeld zal worden.

Het advies om het spel eerst eens te huren bij een videotheek voor het eventueel zelf aan te schaffen is wellicht weinig origineel, maar bij Greendog zeer wel op zijn plaats.

Karin de Graaff

ATOMIC RUNNER

IN DIT SPEL VAN DATA EAST NEEMT DE SPELER DE GEDAANTE AAN VAN *ATOMIC RUNNER* EN MOET HIJ DE DOOD VAN ZIJN GELIEFDE VADER WREKEN EN ZIJN ONTVOERDE ZUSTER BEVRIJDEN UIT HANDEN VAN EEN BUITENAARDSE BESCHAVING, DE DEATHTARIANS. DIT SPEL IS IN JAPAN OVERIGENS OP DE MARKT GEBRACHT ONDER DE NAAM VAN DE HOOFDROLSPELER VAN HET VERHAAL, *CHELNOV*.

HET VERHAAL

Chelnov is een jeugdige geleerde die samen met zijn vader en zuster woont en werkt. Op een zekere avond verlaat Chelnov het huis voor zijn gebruikelijke rondjes joggen. Plotseling hoort hij een luide explosie uit de richting van zijn huis. Met bonzend hart rent Chelnov terug. Hij vindt zijn vader die nog maar nauwelijks bij bewustzijn is. Met een laatste krachtsinspanning vertelt de oude man zijn zoon wat er gebeurd is.

"Chelnov, mijn zoon, deze explosie is het werk van de Deathtarians. Een beschaving die stamt uit een ver verleden, nog voor het ontstaan der mensheid. De Deathtarians beweren de oorspronkelijke bewoners van de Aarde te zijn. Ze zijn weergekeerd om terug te eisen wat hen toebehoort. Ik ben al vele jaren op de hoogte van hun bestaan en hun boosaardige plannen. Daarom heb ik je de laatste jaren zo hard laten werken aan ons project."

Chelnov's vader wijst met bevende hand naar een metalen kist. De jongen luistert ongelovig hoe wanneer zijn vader verder vertelt. "Deze kist bevat een pak dat de krachten van een gewoon mens tot super-menselijke proporties laat toenemen. Chelnov, trek het aan en versla de Deathtarians om de Aarde en je zuster Chelmi te redden."

In opperste verwarring opent Chelnov de kist en hij trekt het pak aan, waardoor hij verandert in de Atomic Runner. In die nieuwe gedaante gaat Chelnov op weg, vastbesloten om zijn vader's dood te wreken en zijn zuster te bevrijden. Maar de tegenstand is te groot. Al spoedig wordt hij overspoeld door enorme aantallen Deathtarians. Chelnov wordt gevangen genomen en onderworpen aan onmenselijke martelingen en geliersenspoeld. Net wanneer de Deathtarians ervan overtuigd raken dat Chelnov's wil gebroken is, verbreekt hij met een laatste krachtsinspanning zijn ketenen en ontsnapt. Nog meer dan voorheen is hij vastbesloten om zijn doel te bereiken.

PUSH SCROLL

Tot zover de achtergrond waartegen dit schietspel zich afspeelt. In Atomic Runner ziet de speler zijn karakter terwijl dit van links naar rechts door het beeld beweegt. In het spel wordt het zogenaamde 'push scroll' principe toegepast, hetgeen inhoudt dat de speler gedwongen wordt naar rechts te blijven lopen. Blijft hij te ver achter, dan zorgt de onophoudelijk bewegende achtergrond er wel voor dat men automatisch naar rechts wordt gestuwd. Bovendien, om de speler in dit spel een extra duwtje in de rug te geven, wordt hij regelmatig

LOTUS TURBO CHALLENGE

LOTUS TURBO CHALLENGE IS HET VERVOLG OP *LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE* (DAT OVERIGENS NOOIT VOOR SPELCOMPUTERS WERD UITGEBRACHT). DE MICRO-COMPUTERVERSIES VAN DIT - EN DE INMIDDELS 2 ANDERE LOTUS SPELLEN - WERDEN OORSPRONKELIJK UITGEGEVEN DOOR GREMLIN GRAPHICS, VOOR DEZE VERSIE VOOR DE SEGA MEGA DRIVE TEKENDE ELECTRONIC ARTS.



ACHT PARCOURS

De hele wedstrijd bestaat acht verschillende parcours, waarvan de eerste uiteraard de makkelijkste is. Hierbij rijdt u door een bos- en berglandschap. In parcours twee rijdt u door het donker waarbij u regelmatig wordt verrast door scherpe bochten en tunnels die zeer slecht te overzien zijn. In parcours drie moet u het opnemen tegen de mist en hiermee vergeleken lijkt het donker wel op klaarlichte dag. Dit parcours bevat het grootste aantal bochten en regelmatig treft u olievlekken die de Lotus in een slip doen belanden. Sneeuwstormen, ijsvorming en een uitermate gevoelige besturing vormen in parcours vier de grote uitdaging, terwijl u het in parcours vijf behoorlijk heet kunt krijgen van alle zandbanken en cactussen in de woestijn. Zorg dat de Lotus uit het zand blijft, want anders merkt u snel genoeg dat uw Lotus ook een eerste versnelling heeft. Op de snelweg in parcours zes kunt u kiezen tussen twee weghelften waarin u ook tegenliggers ontmoet. Bij de kruisingen steken vrachtwagens over, uiteraard zonder op of om te kijken. Lukt het u om er onderdoor te scheuren, dan levert dat extra punten op. Het moeras vormt geen echte bedreiging zolang u maar op de weg blijft en af en toe een van de groene pictogrammen meeneemt want deze geven u extra seconden, wat natuurlijk altijd handig is. De laatste uitdaging is een rit door de storm, compleet met bliksemflitsen, onweer en stromende regen. Als moeder natuur u al geen zorgen bezorgt, doen de scherpe bochten en de grote afstanden tussen de controleposten dat wel. Zoek de rode pictogrammen op want als uw Lotus hier overheen rijdt dan schiet hij met een enorme vaart vooruit en die extra snelheid zult u absoluut nodig hebben.

PROBLEMEN

Het wordt u niet makkelijk gemaakt. Tijdens de hele wedstrijd komt u hindernissen tegen als olievlekken, plassen, reclameborden, rotsblokken, rukwinden, zandbanken, regen, sneeuw, ijzel, mist en natuurlijk de verschillende mederacers die zich niets aantrekken van u en uw mooie nieuwe Lotus. Zij proberen u te snijden en als u tegen hen aanbotst vermindert uw snelheid aanzienlijk.

U zult in de hele wedstrijd zestig controleposten moeten passeren in de acht verschillende parcoursen. Bij elke controlepost krijgt u een nieuwe maximumtijd, waarin u het volgende deel van het parcours moet afleggen. Eventueel resterende tijd uit de vorige etappe wordt dan bij de nieuwe tijdslimiet opgeteld.

Is uw tijd om, dan stopt uw Lotus. Maar misschien heeft u mazzel en bent u vlakbij een controlepost, uw Lotus rijdt namelijk uit en kan net over de streep komen. Dan hoort u de verlossende woorden "CHECK POINT" door de speakers klinken en mag u nog een stukje verder rijden.

TENSLOTTE

Het spel is makkelijk te bedienen, omdat u zelf de bedieningsknoppen kunt definiëren. Zo kunt u kiezen welke knop u wilt gebruiken om te schakelen, te remmen en gas te geven, maar het is ook mogelijk om voor een automatische versnellingsbak te kiezen.

U ziet de Lotus die u bestuurt vanaf de achterkant, het geen een zeer overzichtelijk beeld oplevert van de baan en tevens de besturing vergemakkelijk: doordat u ook kunt zien wat er naast uw Lotus gebeurt. Ook bestaat de mogelijkheid om met twee spelers te racen. Hierbij wordt gebruik gemaakt van de modellen Lotus Esprit Turbo en Lotus Elan. Beiden vormen het toonbeeld van snelheid, bedieningsgemak en opmerkelijke vormgeving. Kiest u voor deze optie, dan wordt het scherm in tweeën verdeeld: boven ziet u uw eigen auto en onder in die van uw medespeler.

Lotus Turbo Challenge is een fraai spel met mooie geluiden maar soms is het beeld wat vreemd en schokkerig. Waar wel goed rekening mee is gehouden is dat u wanneer u tegen een helling oprijdt moeilijk kunt optrekken en als u van een helling afrijdt, haalt u verbazingwekkend hoge snelheden. Als u hem eenmaal door hebt, rijdt u het een heel eind mee, maar in het begin is het behoorlijk moeilijk.

Arjen Dirks

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Sega Mega Drive: ƒ 155,00 / BEF 2695



ook in de rug aangevallen. Hierdoor wordt de in dit soort spellen gebruikelijke tactiek om zoveel mogelijk links in beeld te blijven hangen erg gevaarlijk!

Natuurlijk wordt de speler niet alleen van achteren, maar ook van voren en soms zelfs van boven bedreigd. Gelukkig wemelt het spel van de extra's en power-ups die kunnen worden opgeraapt door er overheen te lopen.

Het is even wennen aan de besturing, aangezien Chelnov al springend om zijn as kan tollen en intussen rondom zich kan schieten. Een ander gegeven om tijdens het spelen even rekening mee te houden is dat Chelnov zich kan omdraaien om naar links te schieten.

Bij het verlies van een leven gaan helaas alle extra wapens ook verloren, maar men hoeft gelukkig niet steeds weer helemaal opnieuw te beginnen. Verliest u een leven dan start u weer op een plaats vlak voor het fatale ongeluk.

Atomic Runner kent tenslotte drie moeilijkheidsgraden en diverse opties om het spel aan uw eigen wensen aan te passen, zoals 3 of 5 levens en van 3 tot en met 15 continues.





De graphics zijn uitstekend verzorgd, zij het dat de 'sprite' van de held er wat karig afkomt. Dit wordt echter meer dan goed gemaakt door de gedetailleerdheid van de achtergronden en de 'boss monsters' aan het einde van de levels. Atomic Runner is een schietspel waarvan er ogenschijnlijk dertien in een dozijn gaan. Toch is dit spel apart genoeg om het een eervol plaatsje te gunnen in de verzameling spellen van oprechte 'blasters' die op zoek zijn naar een niet al te makkelijk spel. Aanrader voor de liefhebber van schietspellen.

Karin de Graaff

PRODUKTINFO

Fabrikant: Data East/Sega
Sega Mega Drive: ƒ 169,00 / BEF 2995



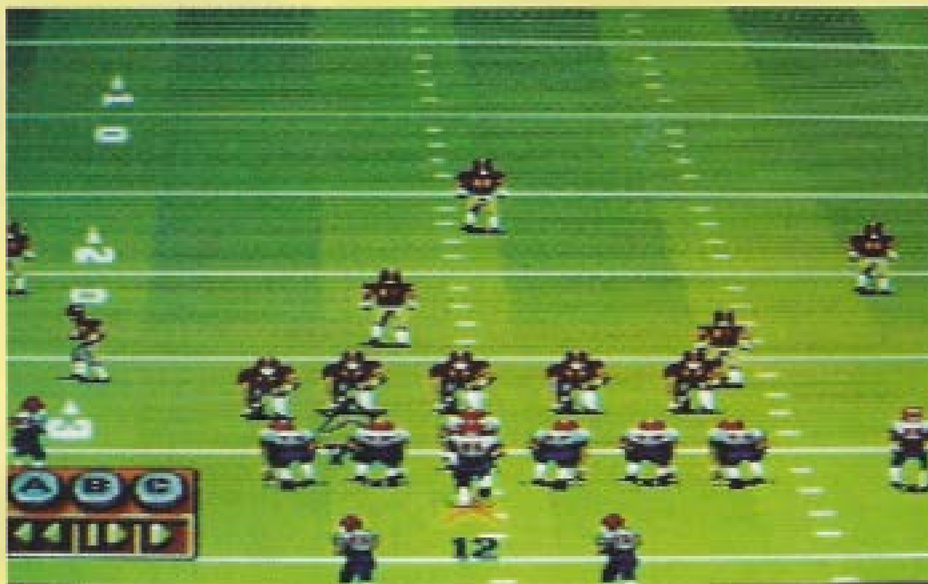
JOHN MADDEN FOOTBALL '93

ZO'N TWEE JAAR GELEDEN VERSCHEEN HET SPEL *JOHN MADDEN FOOTBALL* VAN ELECTRONIC ARTS VOOR DE SEGA MEGA DRIVE. EEN JAAR LATER WERD HET VERVOLG *JOHN MADDEN FOOTBALL '92* OP DE MARKT GEBRACHT. INMIDDELS ZIJN WE WEER EEN JAAR VERDER EN LIGT EEN NIEUW VERVOLG IN DE WINKELS MET DE VERRASSENDE TITEL *JOHN MADDEN FOOTBALL '93*. (HET IS NOG TE VROEG OM TE VOORSPELLEN OF ER OVER EEN JAAR WEER EEN NIEUWE AFLEVERING ZAL UITKOMEN, MAAR WIJ HEBBEN DE TITEL VAN DIT EVENTUELE VERVOLG ALVAST NOTARIEEL LATEN VASTLEGGEN.)

SPELREGELS

Ondanks het feit dat American Football zich ook in Nederland in een groeiende schare aanhangers mag verheugen, zal nog niet iedereen bekend zijn met deze sport. Vandaar een beknopt overzicht van de spelregels.
Het doel van beide partijen is om de bal over de vijandelijke achterlijn te krijgen. Lukt dit dan krijgt men hiervoor zes punten en de kans om extra punten te scoren door de bal tussen de palen door te trappen. Meraard is dit makkelijker gezegd dan gedaan. Het veld heeft een lengte van 100 yards, en de tegenstanders zijn ongeveer net zo breed.
Het veld is verdeeld in stroken van 10 yard, een afstand die een cruciale rol speelt in American Football. De partij die in balbezit is moet namelijk minimaal 10 yard vooruit komen. Hiervoor heeft men vier pogingen. Lukt dit niet dan gaat de bal naar de tegenstander, die daarop zijn beurt probeert 10 yard terreinwinst te boeken. Een wedstrijd bestaat uit vier perioden van vijftien minuten zuivere speeltijd, maar aangezien de klok voor elk wisselwasje wordt stopgezet moeten de toeschouwers er rekening mee houden pas na een uur of drie weer naar huis te mogen.

Taktiek speelt een belangrijke rol in deze sport. Elk team heeft een groot aantal ingestudeerde (schijn)bewegingen op het repertoire welke zijn opgetekend in het zogenaamde 'play book'. Bij elke spelhervatting worden gecodeerde aanwijzingen geschreeuwd naar de teamgenoten.



HET SPEL

In John Madden Football '93 bekijkt men het spel vanaf de achterlijn. Het spel kan door 1 of 2 spelers worden gespeeld. Wanneer 2 spelers het spel spelen kunnen ze het tegen elkaar opnemen of samen tegen de computer. Behalve een behoorlijk aantal bestaande teams bevat JM '93 ook een aantal fantasie teams en een paar klassieke ploegen, zoals die van Miami uit 1972. Het is hierdoor mogelijk om er historisch gezien een interessant potje van te maken.

Voordat de wedstrijd begint kan men kiezen uit een stadion in de open lucht of een overdekte accommodatie. In het laatste geval speelt men op kunstgras en heeft het weer geen invloed. In de open lucht kan men kiezen voor goed weer, regen, harde wind of sneeuw en voor echt dan wel kunstgras.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Sega Mega Drive: ƒ 155,00 / BEF 2695



In vergelijking tot de twee eerdere John Madden spellen is er niet wezenlijk veel verbeterd. Ten opzichte van de vorige afleveringen biedt JM '93 onder andere gedigitaliseerde spraak en fraaie gedigitaliseerde stukjes film van het publiek die reageren op hetgeen er op het veld gebeurt. Zeker ook vermeldenswaard is het feit dat de cartridge een batterij bevat die automatisch de statistieken van de verschillende teams bijhoudt en de resultaten in de competitie. Wachtwoorden behoren hiermee dus tot het verleden. Wat verder opvalt is het feit dat JM 93 duidelijk moeilijker te winnen is dan de voorgangers. Jammer is dat het spel af en toe een fractie van een seconde aanzienlijk vertraagt, vooral wanneer een partij de bal over de middenlijn trapt en naar een ander camerastandpunt wordt overgeschakeld.

Al met al is JM '93 een goed spel, maar wanneer u JM of JM '92 reeds bezit is er geen enkele reden te bedenken om ook JM 93 aan te schaffen. Bezit u een van deze klassiekers nog niet en zoekt u nog steeds naar een goed American Football spel dan is JM 93 een goede keus.

Steven Groot

HELEN BEUKT EROP LOS *Streetfighter 2*

POPULAIR is het woord, of gewild als u dat wil. Mijn prijsvragen zijn nauwelijks anders te omschrijven. Want hoe moet ik anders verklaren dat ongeacht hoe moeilijk ik het u probeer te maken er iedere keer toch weer duizenden lezers zijn die menen mee te moeten dingen naar de fantastische prijzen (nu ja, fantastisch; dat zegt de hoofdredacteur Persoonlijk geneer ik me een beetje wanneer ik weer eens een gesigneerd exemplaar van een spel mag uitloven. Zit iemand daar echt op te wachten?)?

MAAR GOED, Streetfighter 2. We hebben lang moeten nadenken om met een geschikte prijsvraag op de proppen te komen. Ghlen stelde voor om te laten raden wanneer de PC versie op de markt zou komen. Goed idee werd geroepen, want de PC versie zou oorspronkelijk 27 november 1992 uitkomen, toen 7 december, 15 december, 22 december, 4 januari, 11 januari en op dit moment (5 januari 1993, Gelukkig Nieuwjaar!) heeft US Gold het alweer over februari. Dus op zich niet slecht. Maar stel eens, opperde ons opperhoofd, dat US Gold opeens het spel eind januari uitbrengt, dan krijg je honderdduizenden inzendingen met de juiste datum (poeh, wensdromen, zoveel lezers hebben we niet eens!). Dus wij verder brainstormen.



EN JA HOOR, ondergetekende heeft het weer voor elkaar. Deze keer mag u eigen initiatief tonen. Wat ik van u wil ontvangen is een kruiswoordpuzzel van maximaal twintig bij twintig vakjes (u weet wel, witte vakjes om in te vullen, zwarte vakjes die afbakenen; een doorloper mag overigens ook (wilt u helemaal wild gaan en anagrammen gebruiken, it's your game!) waarin in ieder geval de namen van de helden uit Streetfighter II gebruikt zijn. En vergeet natuurlijk niet de omschrijvingen te bedenken. De puzzel zelf is wel leuk, maar alleen de oplossing is niet genoeg. Alles mag, behalve té gore taal, want van het eindredactsel heb ik begrepen dat de winnende kruiswoordpuzzel - mits niet té veel gore taal - gepubliceerd zal worden. Om het wat gemakkelijker te maken, de namen van de helden uit Streetfighter 2 zijn: Ken, Ryu, Honda, Blanka, Guile, Chun Li, Zangief en Dhalsim. Mocht u de namen van rijzing wekkende tegenstanders zoals Sagat, Bison, Vegas en Balrog ook willen gebruiken, gaat uw gang! Wat de rest van het kruiswoordraadsel (ga eens over de schreef, probeer een cryptogram) betreft heeft u de vrije hand.

DE PRIJZEN! Hebben we ook! Althans, we hebben deze keer alleen een hoofdprijs, troostprijzen doen we even niet aan.

GO FOR IT!! Niet alleen krijgt u een exemplaar van *Streetfighter 2* voor uw computer maar ook hebben we een uniek verzamelaars-object: TWAALF! normaal niet verkrijgbare pins van de spelers in het spel, zeer beschaafd ingelijst. Jaloezie alom! Dus niet getreuzeld, inzenden die hap. En dat doet u aan:

Helen beukt erop los / Streetfighter 2
Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam

O JA uiterste inzenddatum is 1 maart 1993 en wederom moeten we medewerkers aan HOOG SPEL teleurstellen, zij mogen niet meedoen. En dat geldt eveneens voor medewerkers van Rangeela BV, Fonts & Files, Pl otondraft en Senefelder Misset Grafische bedrijven. Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd. Had je maar een beroep moeten kiezen.

Helen

Creepers™





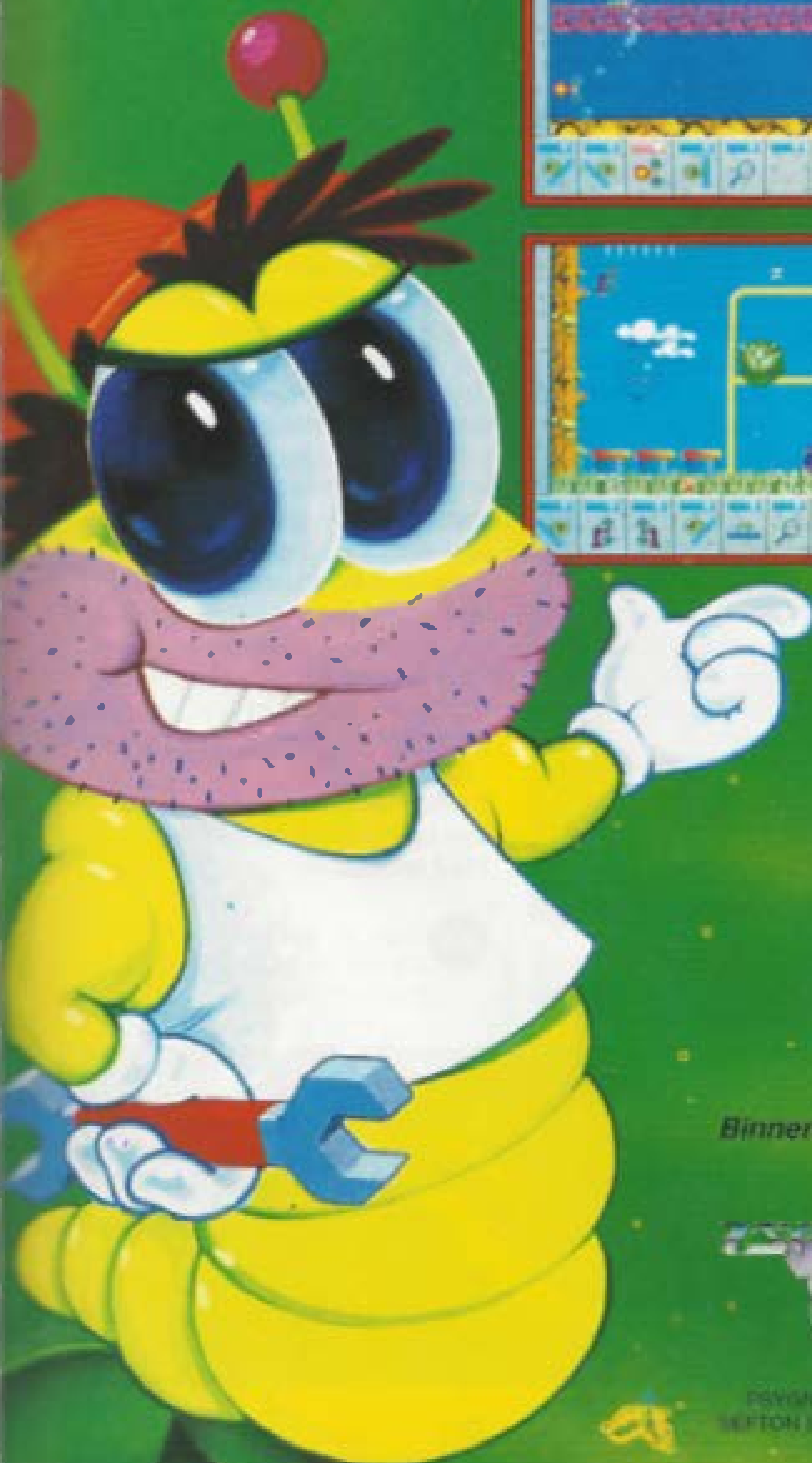


Het is weer zover, de Creepers gaan op hun jaarlijkse trektocht naar de popvelden om in vlinders te veranderen . . . Maar als er meer dan 70 levels met fabrieken, donkere spelonken en woeste bossen op je weg liggen en je absoluut geen enkel gevoel voor richting hebt, tsja, dan heb je eigenlijk best wel een probleem. Dus?

Met:

* meer dan 70 hersenkrakende levels
* 16 swingende muziekjes
* VGA 256 kleuren op PC
* diverse moeilijkheidsgraden

Creepers kruipen in iedere goede winkel rond . . . . binnenkort



The

mean

green

creeping

machine

Binnenkort voor jouw Amiga en PC



PSYGNOSIS LTD SOUTH HARRINGTON BUILDING
SEFTON STREET LIVERPOOL L3 4BQ UNITED KINGDOM



DIRTY LARRY RENEGADE COP

DIRTY LARRY IS DE NAAM VAN EEN WAT LOSGESLAGEN POLITIEMAN DIE ZICH HEEFT VOORGENOMEN OM NU EINDELIJK DEFINITIEF EEN EINDE TE MAKEN AAN DE HEERSCHAPPIJ VAN MR. BIG EN ZIJN BENDE.

Larry, de hardste agent van de stad Steelburg heeft het echter moeilijk. Niet alleen is het hem gelukt om in één week tijd drie politiewagens volledig in puin te rijden, maar hij is ook verantwoordelijk voor het feit dat Mr. Big is vrijgesproken. Larry verloor bij de arrestatie, een heterdaadje, namelijk zijn geduld en vergat daardoor de correcte procedure te volgen bij het inrekenen van de gangster. U kunt zich voorstellen dat Larry geen al te best humeur heeft wanneer hij door zijn chef op het matje wordt geroepen. Na een forse uitbrander van zijn baas wordt hij de straat opgestuurd op te patrouilleren, maar in een poging de schade nog een beetje binnen de perken te houden wordt hem geen nieuwe dienstauto verstrekt. Hij moet maar gaan lopen of de metro nemen.

Dirty Larry Renegade Cop is een horizontaal scrollend schietspel waarin de speler Larry bestuurt door verschillende levels. Het eerste level speelt zich af in een achterbuurt waarin Larry te maken krijgt met verschillende tegenstanders. Sommigen openen het vuur op hem terwijl anderen hem met fietskettingen te lijf gaan of hem met een motor proberen te torpederen. Andere levels bevatten onder andere een rit met de metro, een tochtje door een vervallen hotel, een riool en een laboratorium.

Larry is in eerste instantie gewapend met een dienstpistool en een beperkte hoeveelheid munitie. Gelukkig laten sommige gedode gangsters hun munitie achter, welke Larry dan kan oprapen. In de metro kan Larry zelfs een mitrailleur bemachtigen. Af en toe laat een slachtoffer van Larry extra energie achter waarmee Larry zijn eigen gezondheid weer een beetje op peil kan brengen. Het is van levensbelang om al deze zaken op te pikken, want zonder deze extraatjes is het uitspelen van dit spel onmogelijk.





Nog maar net buiten gekomen merkt Larry dat de misdadigers het allemaal op hem hebben voorzien, maar een verzetje is exact wat hij nu kan gebruiken om zijn humeur wat op te vijzelen. Om het hem wat makkelijker te maken worden de straten uitsluitend bevolkt door geboefte. Larry hoeft zich dus geen zorgen te maken over het per ongeluk overhoop knallen van onschuldige voorbijgangers.

Dirty Larry Renegade Cop bevat indrukwekkende intro-beelden en korte animaties tussen de levels in. De graphics binnen het spel zelf zijn eveneens uitstekend. Fraai vond ik de scène in de metro, waarin de muren van de tunnel in een vaag licht langs de ramen voorbij schieten. Het spel zelf is helaas weinig innovatief. Afgezien van de andere achtergronden blijft het spel in alle levels hetzelfde: van links naar rechts lopend er driftig op los schieten, zoals we dat al in meer spellen voor de Lynx hebben kunnen zien.

Mocht u echter een liefhebber zijn van dit soort spellen dan is het best aardig, maar mij persoonlijk kon het niet echt heel erg lang boeien.

Henk Meinting

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Atari Lynx:
ƒ 89,00 / BEF 1739
1 speler

RAMPART

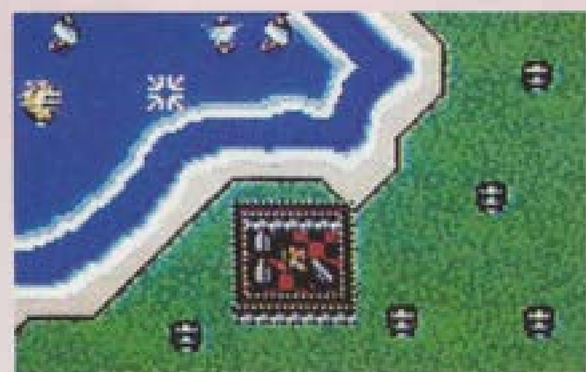
AAN DE VREDE IN HET KONINKRIJK KOMT EEN ABRUPT EINDE EN HET LAND WORDT OVERSPOELD MET GEWELD. OOK UW KASTEEL WORDT AANGEVALLEN DOOR VIJANDELIJKE HORDEN. DE ENIGE MANIER OM UW RIJK TE BEHOUDEN IS HET UITSCHAKELEN VAN ALLE TEGENSTANDERS.



Men begint dit spel met het selecteren van een kasteel. Vervolgens plaatst men hierin een aantal kanonnen, waarna de vijandelijkheden beginnen. Een vloot probeert soldaten aan land te brengen. Dit moet u proberen te voorkomen door de schepen naar de kelder te jagen. Indien de soldaten de kust weten te bereiken dan rukken ze op naar uw vestingmuren en beginnen ze die omver te halen. Tijdens de schiet-fase van het spel gebruiken de schepen echter ook hun kanonnen om forse bressen te schieten in uw kasteelmuren. Sommige schepen vuren zelfs brandbommen af en de branden kunnen niet worden geblust. Snel die schepen tot zinken brengen is dus van levensbelang.

Na tien seconden trekken de rookwolken op en begint de tweede fase van het spel. Hierin wordt men in de gelegenheid gesteld om de schade aan het kasteel te herstellen. Dit gebeurt in een soort Tetris-achtig spel waarin u 26 seconden de tijd krijgt om de muren te herstellen met behulp van blokken die u kunt verplaatsen en roteren. Lukt dit, dan kunt u uw gebied proberen verder uit te breiden door meer muren op te trekken. Die gebiedsuitbreiding is van belang voor het verdere verloop van het spel, want hoe groter het door u gecontroleerde (ommuurde) terrein, des te meer kanonnen kunt u hierin plaatsen en dit extra geschut staat borg voor een snellere uitschakeling van de vijand. Slaagt u er niet in om binnen de hiervoor beschikbare tijd alle bressen te dichten, dan heeft u het spel verloren.

Wanneer u het spel met twee spelers speelt, worden dezelfde fasen doorlopen, alleen verschilt de tegenstand. Weliswaar komen soms door de computer bestuurde aanvallers vanuit zee, maar het belangrijkste doel is het vernietigen van het kasteel van uw tegenstander.



Het eerste dat opviel in de Lynx versie van Rampart was de uitstekende afwerking. Het spel bevat fantastische beelden tussen de verschillende ronden door en de gedigitaliseerde spraak is van hoog niveau.

Het is zonder meer een apart spel door de verschillende, korte, fasen die moeten worden doorlopen. Desondanks kan het mij niet echt bekoren als solo-spel, maar wanneer twee spelers het tegen elkaar opnemen is het dikke pret voor een verloren uurtje.

Peter Nouzo

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Atari Lynx: ƒ 89,00 / BEF 1739
1 of 2 spelers



TASK FORCE 1942

IN 1942 WAREN IN DE PACIFIC VLIEGDEKSCHEPEN, DE "LANGE ARM" VAN DE VLOOT, EEN GEVREESD WAPEN. IN DE OPENINGSFASE VAN DE STRIJD SPEELDEN DE CARRIERS MET HUN GEVECHTSTSTOESTELLEN DE ABSOLUTE HOOFDROL. VLOTEN KREGEN ELKAAR ZELDEN TE ZIEN: VLIEGTUIGEN DEELDEN DE KLAPPEN UIT; CARRIERS WAREN DAN OOK DE VOORNAAMSTE DOELWITTEN.

Na de slagen van de Koraalzee en Midway ontstond een patstelling. Het duurde anderhalf jaar eer de Amerikanen de eerste golf van (vele) nieuwe vliegdekschepen afgebouwd hadden. Intussen werd het handjevol overgebleven vliegdekschepen aan beide zijden voorzichtig en sporadisch ingezet. Er kwam mede daarom wat meer ruimte voor conventionele zeeslagen en zodoende brak een militair interessante periode aan.

De Japanners hadden inmiddels bijna de gehele Solomon Archipel bezet. De Amerikanen besloten na Midway het tegenoffensief te lanceren en landden op 7 augustus 1942 op Guadalcanal, een van de Solomons. Ze veroverden een vliegveld in aanbouw, dat tot Henderson Field werd omgedoopt, naar een piloot die zich bij Midway op een Japanse kruiser had gestort. De slag duurde tot eind 1943. Doordat de Amerikanen het veroverde Henderson Field in bedrijf stelden, waren ze overdag oppermachtig door hun direct inzetbare luchtsteun. De Japanse grote luchtmachtbasis Rabaul lag daarentegen op 6 uur vliegen van het strijdtoneel. Daardoor waren ze slecht in staat de vereiste luchtsteun te geven, ook al deden ze hun uiterste best, en niet zonder resultaat.

Het grote knelpunt voor de Japanners was de bevoorrading van hun troepen. Voor beide partijen geschiedde dit overzee; maar door de ligging van Henderson Field direct aan het front waren de Japanse bevoorradingsschepen overdag een willige prooi voor de "Cactus Airforce" van Henderson. De Japanners werden gedwongen om 's nachts met snelle torpedobootjagers (destroyers) hun (daardoor schaarse) bevoorrading van Guadalcanal uit te voeren, waarna ze op volle kracht terugvoeren naar Rabaul, om voor dageraad buiten het bereik van de Cactus Airforce te zijn. De Amerikanen probeerden deze bliksembevoorrading (toepasselijk de "Tokyo Express" genoemd) te blokkeren door 's nachts hun smaldelen (Task Forces) in te zetten. Zo ontstond een serie nachtelijke vlootacties (zonder luchtsteun) die hun weerga in de moderne geschiedenis niet kent. Enkele bekende slagen uit de campagne zijn: Savo, Tassafaronga, Vella Lavella, Guadalcanal I en II, Cape Esperance, Empress Augusta en Kula Gulf.

Over deze zeeslagen gaat het nieuwste produkt van MicroProse, Task Force 1942. Eenmaal in het programma aangekomen, treffen we een weelde van grafische pracht aan. Men moet zien om te geloven. De handleiding is zeer compleet, in die zin, dat deze een goede stapsgewijze uitleg bevat, die niet veel te wensen overlaat. Een redelijk uitgebreid verslag van de belangrijke vlootacties completeert het geheel.

In *TF 1942* kan de speler kiezen uit verschillende scenario's: de Slag van Kula Gulf is bedoeld als introductie. U kunt het commando over een schip, een smaldeel of een hele campagne voeren. Men kan kiezen uit een bevoorradingsmissie, een patrouille of een bombardementsmissie.

Met de muis koot u op een schip naar de verschillende functies lichtsen, waarbij de brug het zenuwcentrum is. De brug van het schip heeft: een bakboord-, midden- en stuurboordaanzicht, elk met specifieke functies die aangeklikt kunnen worden. Zo kan men via de stuurboordbrug naar de Gun Director, waar men de vuurleiding van het schip ter hand kan nemen. Uiteraard worden de torpedo's vanuit een andere post bediend. Enkele andere belangrijke functies zijn: de uitkijkpost (verrekijker), de navigatiepost (zeekaarten en zicht van bovenaf van het zeegebied) en luchtherkenningen. U kunt tijdens operaties het schip rondom van afstand gadeslaan.

Als u een heel smaldeel leidt, wordt het spel strategischer; nog meer zo bij de campagnes. Zo is er voor elk wat wils want wargamers hebben meestal een voorkeur voor tactische, operationele of strategische situaties. Het spel wordt gewonnen door het scoren van overwinningspunten die samenhangen met factoren als tijd, succes van de missie en uitgedeelde en opgelopen schade.

Als u het boek "Japanese Destroyer Captain" van Hara leest, dan weet u hoe het leven was voor de mannen van de "Tokyo Express". Hara heeft de Japanse torpedo doctrine bedacht en was de specialist op dat gebied. Hij was als kapitein van de oude en langzame torpedobootjager "Shigure" bij de meeste van deze slagen zonder ooit een matroos te verliezen (met dit schip overvoer hij waarschijnlijk de PT 109 van J.F. Kennedy). Pas toen hij commandant werd van de zeer snelle "Amatsukaze" hield zijn geluk op. De als slecht op het roer reagerend bekend staande Amatsukaze kwam onder andere met 30 gaten van meer dan een meter doorsnee en minus 43 man op sleeptouw terug..... en eenmaal in het droogdok vond men nog een gat van 1 meter doorsnee in het roer! Oorzaak: een onontplofte torpedo of wel "dud".

De voordelen van beide vloten zijn goed in het spel verwerkt: de Japanners hadden superieure nachtkijkers en de beruchte "Long Lance" torpedo, die sneller, betrouwbaarder en zwaarder was dan geallieerde torpedo's en bovendien geen bellenspoor naliet en een veel grotere reikwijdte had. De Amerikanen kregen later in de campagne de beschikking over verschillende radartypes, die mede de vuurleiding sterk verbeterden. Ook flitsloos buskruit was een onaangename verrassing voor de Japanners (Alle acties vonden 's nachts plaats), maar dit feit is in het spel niet ingebouwd.

TF1942 speelt lekker. Het voldoet grafisch aan de eisen die men in 1993 mag stellen en geeft bovenal "het gevoel" van de Solomons Campaign goed weer.

Michael Bruinsma

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
MS-DOS: ƒ 149,50 / BEF 2889
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config: DOS 5.0, 2 Mb (met EMS), 386, 16Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding



De Kerker

Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel?
In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'er hun problemen kwijt.
Hebt u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!

De vermoeiendste tijd voor elke tovenaar is het oude jaar. Helaas wordt er namelijk van alle leden van onze professie verwacht dat we voor fantastisch vuurwerk zorgen. En, zonder onbescheiden te zijn, dat kan ik. Getuige het feit dat ik ook al op Bilbo's verjaardag voor het spektakel mocht zorgen. Maar goed, genoeg geleuterd. Hier weer wat handige hulpjes bij het overleven in de tochtige kelders en kerkers, de vochtige riolen en wouden en de gevaarlijke kastelen en steden.

Ultima 6

Alweer een tijd geleden verschenen is dit een RPG dat nog steeds de gemoederen bezig houdt. Zo ook de gemoederen van Dick van der Velde uit Hardegarijp (*Mazzelaar, heeft zijn naam maar liefst tweemaal in het blad Red.*) Dick heeft helaas zo'n beetje het idee van het spel naast zich neergelegd. Hier een klein stukje uit zijn brief:

'Beste Mithrandir,

Een Noodkreet uit het hoge Noorden. Ik zit hopeloos vast in *Ultima VI*. Voordat ik tot de kern van het probleem kom zal ik eerst een situatieschets geven....

....Om het boek te kunnen vertalen had Mariah het tweede stuk zilver nodig. Na enkele aanwijzingen kwam ik erachter waar Ik dat moest zoeken, maar nu is diegene die mij zou moeten helpen met een aanwijzing helaas in het heetst van de strijd door mij vermoord (per ongeluk)....

....De daar aanwezige Gargoyles heb ik uitgeroeid...

Dick van der Velde, Hardegarijp

P.S. Wat is het eigenlijke doel van dit spel? Alle Gargoyles heb ik verslagen en uit het boekje wordt ik ook niets wijzer.'

Beste Dick, in je brief zei je ook nog dat dit je eerste Ultima avontuur was. Had je al eerder een spel uit deze serie gespeeld, dan had je geweten dat de Avatar een toonbeeld van goed gedrag is en dat uitroeien niet in zijn woordenboek voorkomt. Het doel van het spel is dan ook begrip kweken tussen de Gargoyles en de mensen. Hiervoor moet je inderdaad het boek der Gargoyles vertalen. Ik ben alleen bang, dat je nu al teveel nuttige wezens hebt gedood om het spel tot een goed einde te brengen. Een tip voor de volgende keer. Bewaar altijd een aantal 'Save-games' uit de diverse stadia van het spel. Gaat het dan onverhoopt een keer erg mis, dan hoef je in ieder geval niet helemaal opnieuw te beginnen.

Wizardry 6

Beste Mithrandir,

Ik ben wederom in een penibele situatie terecht gekomen bij het moeilijke spel *Wizardry 6: Bane of the cosmic forge*. Ik heb met veel moeite twee edelstenen weten te bemachtigen en heb die in de schedel geplaatst boven een deur, waardoor die opengaat. De gang achter die deur maakt bochten en kronkels en voert mij naar een trap. Deze beklim ik en loop weer door een kronkelige gang. Nu kom ik aan een plateau dat aan twee kanten omringd is met water. Op de grond staan symbolen en ik denk dat ik het water over moet. MAAR HOE??? Ik heb met de handelaren gepraat, maar zij willen mij niet de kunst van het zwemmen leren en hebben ook geen boot in hun bezit. Nu is mijn vraag, zoals je wel verwacht: "HOE KOM IK DAT WATER OVER??"

Bij voorbaat dank.

Bjorn Berendsen
Doornenburg'

Beste Bjorn, wat je nog nodig hebt is de 'Horn of Souls'. Als het goed is heb je een ring van Xorphitus gekregen, de 'Wizard's Ring'. Deze ring heb je nodig om het hol van de tovenaar te kunnen openen. Dit hol vind je twee deuren terug, gerekend vanaf de 'Skull Door'. Gebruik hier deze ring en ga het hol binnen. Je vindt nu een hoop zaken, maar ook de 'Spire key'. (Kijk ook even naar alle kaarsen aan de muur, één stel verbergt nog een geheim kamertje.) Ga nu met de Spire key' terug naar boven het kasteel in en ga de toren weer in. Nu vind je, na verloop van tijd en wat serieuze gevechten, de Horn of Souls'. Nu kun je naar de rivier gaan en op de hoorn blazen. Charron vaart je nu rond op zijn rivierboot.
Succes, je komt nu aan het moeilijkste deel van het spel.

Ultima Underworld

Een brief van Jan van Oudheusden betreft dit zeer mooie, maar ook moeilijke spel. Jan weet al dat je, om het spel succesvol te beëindigen, drie sleutels nodig hebt. Maar van twee van de sleutels kan hij de locatie niet achterhalen. Als het goed is, beste Jan, dan word je op niveau zeven op een gegeven moment opgesloten in een kerker. Als je hier met de aanwezige gevangenen praat dan krijg je twee zaken van ze, een kristallen splinter en de geheime opening die de gevangenen gegraven hebben. Nu kun je de verborgen tomben ontdekken, die zijn namelijk alleen maar zichtbaar als je de kristallen splinter bij je hebt. In dit stuk vind je dan een kamer vol met kronen. Hier is ook een imp.

Als je met deze imp praat, dan geeft hij je een kroon die je nodig hebt om voor de eerste keer met Tyball te gaan vechten. Terug op niveau zeven ga je weer de geheime uitgang uit de gevangenis door, maar nu ga je naar de mijnen, waar Tyball zijn kristal vandaan haalt. Hier verzamel je de stenen die het erts van het kristal bevatten. Onder een schedel vind je dan weer een sleutel die je nodig hebt. Ook in dit stuk is de ingang naar het doolhof dat naar Tyball leidt. Zet de kroon op en ga dit doolhof in. Vernietig de bal met de splinter en praat eerst met Tyball en versla hem daarna. Nu vind je onder andere de sleutels die je nodig hebt om de cellen op het zevende niveau te openen die je nog niet open kon krijgen.

Zo ik hoop dat er toch weer een hoop mensen geholpen zijn met deze tips. Voor deze maand zit het er weer op, een goed begin van het nieuw jaar en blijf vragen sturen. (Probeer echter wel duidelijk te omschrijven waar je precies bent in het spel, want anders is het bijna niet te doen om zinnige antwoorden te geven.)

Groetjes

Mithrandir

EURO SOCCER

ER ZIJN IN DE AFGELOPEN JAREN HEEL WAT VOETBALSPELLEN VERSCHENEN, WAARBIJ *KICK OFF* WEL DE MEEST BEROEMDE IS GEBLEKEN. HET IS NU OVERIGENS ZEKER DAT *KICK OFF III* NOOIT ZAL VERSCHIJNEN, ALTHANS NIET ONDER DIE TITEL. DINO DINI, DE PROGRAMMEUR VAN *KICK OFF* HEEFT ANCO IN DE STEEK GELATEN EN ONLANGS EEN CONTRACT MET VIRGIN GAMES GETEKEND WAAR NOG VOOR DE ZOMER - VERRASSING! - EEN VOETBALSPEL ZAL VERSCHIJNEN MET DE NAAM *GOAL!*.

Kick Off voor de PC was een ware ramp; men had de technologische ontwikkelingen absoluut niet bijgehouden met als resultaat dat het spel op 75% van de computers niet correct draaide. Tot op heden is er dus nog steeds geen echt goed voetbalspel voor MS DOS op de markt.

In *Euro Soccer* kunt u, net als in *Kick Off* naar hartelust voetballen. U kunt kiezen uit vriendschappelijk of competitie. Voordat u aan een wedstrijd begint moet u een aantal keuzes maken. Gebruikt u een joystick of wordt het toetsenbord geteisterd? Speelt u tegen de computer of tegen een menselijke tegenstander? Wanneer u alleen speelt kunt u uitsluitend aan een competitie deelnemen. Met twee spelers is een vriendschappelijk partijtje mogelijk. Verder moet u bepalen hoe lang een wedstrijd duurt (2, 4, 6 of 8 minuten), of het veld nat of droog is en in welke formatie er gespeeld wordt: 4-4-2, 4-3-3 of 4-2-4.



Tot slot kunt u aangeven of aan het begin van elke wedstrijd het volkslied van beide elftallen gespeeld zal worden. U kunt zelf bepalen voor welk land u de grasmat wenst te betreden. En tot onze verrassing bleek dat ook Nederland vertegenwoordigd was met de volgende clubs: PSV, Ajax, Feyenoord, FC Twente, FC Utrecht, FC Den Bosch, Fortuna Sittard en Sparta. Men heeft zelfs de KNVB geraadpleegd voor de shirtkleuren hebben we begrepen.

Euro Soccer wordt in 3D weergegeven, u kijkt van schuin boven op het veld. De speler die de bal bezit wordt aangegeven met een gekleurde cirkel, spelers waar u de bal naartoe kunt 'passen' zijn met een witte cirkel aangegeven. Behalve bij penalties wordt de keeper altijd door de computer bestuurd. Uiteraard zijn alle trucjes mogelijk, u kunt een lobje geven of tackelen.

Wanneer een wedstrijd in een gelijkspel eindigt worden er penalties genomen. Ieder elftal krijgt drie kansen. Staat het dan nog steeds gelijk dan worden penalties genomen totdat iemand gewonnen heeft.

Alhoewel *Kick Off* door de Engelse bladen unaniem tot beste voetbalspel aller tijden uitgeroepen werd, plaatsen wij daarbij meer en meer vraagtekens. Met name de PC versie bleek dermate veel compatibiliteitsproblemen op te leveren dat Anco het spel maar uit de handel nam.

Euro Soccer daarentegen hebben we niet op dergelijke problemen kunnen betrappen. Het spel ziet er goed uit, speelt lekker snel en biedt veel uitdaging. Er is geen enkele vorm van 'management' aanwezig, het is en blijft puur balletje trappen. Voor wie coach wil spelen blijft de beste keus altijd nog The Manager van US Gold.

Aanrader!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

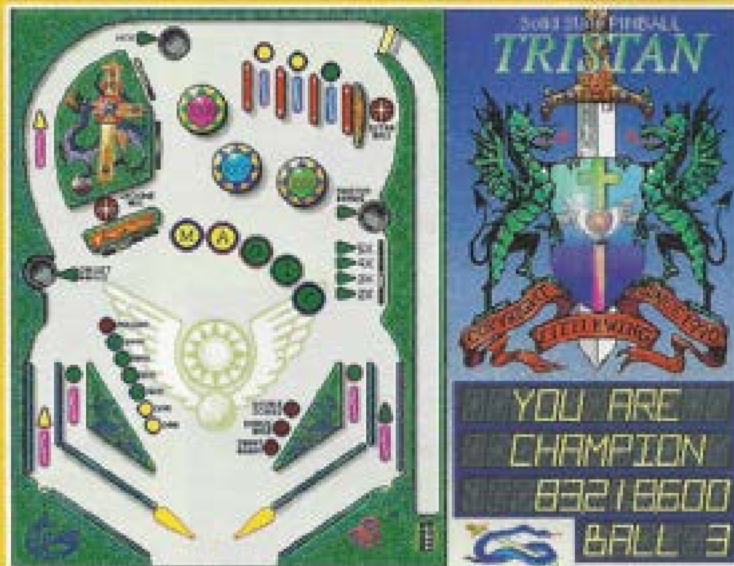
Fabrikant: Flair
Amiga (1Mb) ƒ 79,50 / BEF. 1549
Atari ST ƒ 79,50 / BEF. 1549
MS-DOS ƒ 79,50 / BEF. 1549
Video: EGA/VGA
Audio: AdLib, Soundblaster
Systeemeisen: 640K, DOS 3.0 of later, joystick aanbevolen.
Beveiliging: handleiding

Een C64 versie is in ontwikkeling.



TRISTAN

FLIPPEREN... OP EEN PARTIJTJE SCRABBLE BIJ VRIENDEN OF SCHOONOUDERS NA, OOIT HET ENIGE SPELLETJE DAT JE BUITEN DE DEUR KON DOEN. FRUITAUTOMATEN EN ARCADE-UITVOERINGEN VAN COMPUTERSPELLEN WAREN NOG EEN ONBEKEND FENOMEEN, EN DAT KWARTJE VOOR DE MINUTENLANGE SENSATIE DIE MET GELUK EN BEHENDIGHEID AARDIG GEREKT KON WORDEN WAS ZELDEN EEN DREMPEL.



Wegens gebrek aan bijna-ervaring en met een overdosis B-films op video als weinig aantrekkelijk alternatief koos ondergetekende ooit voor de strijd tegen de metalen kogel om de vele saaie uren die een militaire diensttijd kent te overleven. Wat nu volgt is het relaas van een eenvoudig spelletje dat een bijna geslaagde poging deed redaktie en vormgeving van dit blad eens en voor altijd uit te schakelen.

SPIJKERS

Tristan is niet direct gebaseerd op een bestaand type pinball-machine. De naam danken de apparaten aan een verre voorloper, *Bagatelle*. In de jaren 20 kwamen muntgevoede uitvoeringen van dit spel in bars terecht en werden snel erg populair. Bagatelle bestond uit niet veel meer dan een iets schuin aflopende plank met opstaande rand waarop zich spijkers bevonden die elk een aantal punten vertegenwoordigden. De bal werd handmatig in het spel gebracht en de spelers keken zelf goed welke 'pins' geraakt werden en telden de score op. (Dat waren nog eens tijden voor een behoorlijk kroeggevecht!)

In de jaren die volgden werden de spijkers geleidelijk vervangen door doelpalen, poortjes, bumpers, en de handbediende 'flippers' om de de bal langer in het spel te houden, het onderdeel waaraan het spel zijn nederlandse naam 'flipperkast' dankt. Ook nu nog gaat het om vrije spelen en topscores, in contant geld uitbetalende spellen of typen waarbij - uiteraard ook om geld - gewed kon worden op het gat waarin de bal uiteindelijk zou verdwijnen (die vlak voor de oorlog in Amerika in trek waren) zijn weer van het toneel verdwenen.

SLEDGEHAMMER

De computer-flipperkast *Tristan* heeft veel weg van de machines uit de tijd vlak voordat computerachtige spelelementen en meervoudige niveaus hun intrede deden in de pinballwereld. Een kast uit het 'mechanische' tijdperk, een periode waarin een origineel apparaat voor een paar honderd gulden bij de liefhebber met grote huiskamer terecht kan komen. Naast een lock-bal (waardoor u met twee ballen tegelijk kunt spelen) kent Tristan een aantal doelen waarmee dubbele score, bonusverdubbelingen, extra ballen en superkickouts kunnen worden behaald. De geluidseffecten zijn eenvoudig; de doelen tikken en bellen zoals het hoort, terwijl een aantal SF-achtige geluiden bijzondere score begeleiden. Grappig is de sample uit Sledgehammer van Peter Gabriel die bij een extra bal hoort. Een minpuntje is er voor het geluid van de bal zelf: bij het inspelen hoort u de kogel 'rollen' maar zo gauw deze zich in het echte speelveld bevindt is dat rollen ineens geluidloos. De beeldkwaliteit is eenvoudig en effectief, evenals de bediening. Een paar toetsen klaren het werk en met de spatiebalk kan gelukkig worden 'geschud', zoals het hoort natuurlijk met het risico op een tilt.

Er wordt louter gespeeld om de hoogste score en dat is logisch want om een extra spel zit u nooit verlegen; ook dat is met een simpele toetsindrukt te realiseren. Daar hoeft u uw best niet voor te doen!

Tristan is een lekker verslavend kleinood dat in het kader van de het altijd aantrekkelijke balanceren tussen geluk en behendigheid niet gauw zal vervelen.

Eddie Aarts

PRODUKTINFO

Fabrikant: Amtex
Apple Macintosh ƒ 139,50 / BEF. 2699
MS-Dos: ƒ 139,50 / BEF. 2699
Video: VGA 256
Audio: AdLib, Soundblaster, ATI Sound
Systeemeisen: 640K, 386, 16 Mhz
2Mb RAM, harddisk (1,5 Mb vrij)
Beveiliging: Handleiding



HOOG SPEL SERVICE

HET BETERE SPEL

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Ludmilla, geef uw droomspel op en binnen 24 uur weet u of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!! Met name het aanbod voor Atari ST, C64 en Macintosh is wisselend. Uiteraard blijven aanbiedingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt!). Geen getreuzel, bel :

HOOG SPEL LEZER-SERVICE 020-6756888

vraag naar Ludmilla!

WANNEER GERECENSEERD?

Indien een spel in Hoog Spel gerecenseerd is, wordt dit tussen haakjes achter de titel aangegeven.

Voorbeeld:

CRUISE FOR A CORPSE (HS6)

betekent dat een recensie van dit spel in Hoog Spel 6 te vinden is.

MS-DOS

LET OP: 640K RAM benodigd tenzij anders aangegeven. Alle spellen worden op 3.5" geleverd, 5.25" versies zijn niet langer leverbaar. Echter, bijna altijd kan een programma ook vanuit de B: drive gestart worden.

3D CONSTRUCTION KIT 2 (HS15)
Zie recensie in dit nummer
DOS334 ƒ 139,50/BEF 2630

A320 AIRBUS (HS10)
Zeer na burgetrouwe maar mooie vluchtsimulator.
Systeemeisen: 386 25Mhz, harddisk
DOS194 VGA ƒ 139,50/BEF 2630

A TRAIN (HS11)
Bouw uw eigen spoorweg.
Systeemeisen: 640K, Herc/EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk
DOS204 ƒ 129,50/BEF 2450

LEMMINGS 2

Eind februari wordt Lemmings 2 leverbaar. Reserveer nu, want we verwachten een zeer grote vraag naar dit spel.
Verzeker u van een plaats op de eerste rang voordat dit unieke spel uitverkocht zal zijn.

MS DOS VGA, harddisk
DOS335 ƒ 119,00/BEF 2250
Amiga 1Mb RAM
AMI173 ƒ 89,50/BEF 1699

ACES OF THE PACIFIC (HS11)
Dynamix vluchtsimulator
Systeemeisen: 640K, DOS 5.0, 2Mb EMS, VGA, harddisk, 386 16Mhz
DOS206 ƒ 139,50/BEF 2625

ALONE IN THE DARK (HS14)
3D griezel/actie adventure
DOS291 ƒ 119,00/BEF 2250

AMAZON (HS14)
VGA/SVGA adventure
DOS292 ƒ 129,50/BEF 2450

ASHES OF EMPIRE (HS11)
Strategiespel
DOS293 VGA ƒ 119,00/BEF 2250

ATP: FLIGHT ASSIGNMENT (HS5)
Geheel vernieuwde versie met Soundblaster ondersteuning
DOS066 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF 2499

AV8 B HARRIER (HS13)
Zie recensie in dit nummer
DOS320 ƒ 119,00/BEF 2250

B17 FLYING FORTRESS (HS12)
VGA, 286 16Mhz+, harddisk (6Mb)
DOS229 BIB ƒ 149,50/BEF 2825

BANE OF THE COSMIC FORGE (HS12)
Wizardry 6, RPG
Systeemeisen: 640K
Herc/CGA/EGA/VGA 16M, 2 drives of harddisk
DOS219 ƒ 129,50/BEF 2450

BAT 2 (HS15)
Zie recensie in dit nummer.
VGA/SVGA
DOS321 ƒ 119,00/BEF 2250

CAMPAIGN (HS14)
Wargame
DOS302 ƒ 119,00/BEF 2250

CARRIERS AT WAR (HS13)
640K, EGA/VGA
DOS254 ƒ 119,00/BEF 2250

CARRIER STRIKE
SSI wargame. Niet voor beginners.
EGA/VGA, harddisk
DOS234 ƒ 129,50/BEF 2450

CASTLES 2 (HS15)
Zie recensie in dit nummer
DOS322 ƒ 119,00/BEF 2250

CIVILIZATION (HS8)
Sid Meyer's beschavings-simulatie.
640K, EGA/VGA
DOS143 ƒ 129,50/BEF 2450

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL (HS15)
Helikopter simulatie van de makers van Jetfighter II
Systeemeisen: VGA256, 386 25Mhz, 4Mb RAM, harddisk
DOS303 ƒ 119,00/BEF 2250

COMBAT CLASSICS (HS14)
F15 Strike Eagle II, Team Yankee en 688 Attack Submarine, wat kan een mens nog meer wensen?
640K, EGA/VGA harddisk
DOS304 ƒ 99,00/BEF 1899

CONQUEST OF THE LONGBOW (HS8)
Sierra's Robin Hood adventure
DOS180 VGA ƒ 129,50/BEF 2450
DOS182 AEGA ƒ 129,50/BEF 2450

HARPOON VERSIE 1.21 (HS9)
Oorlogsschepensimulatie, nieuwe versie inclusief Battleset 2: North Atlantic Convoy
Systeemeisen: 640K, CGA/EGA/VGA
DOS152 ƒ 129,50/BEF 2450

HARPOON SCENARIO EDITOR (HS9)
Maak uw eigen scenario's voor Harpoon. Werkt uitsluitend met versie 1.2.1
DOS153 640K ƒ 69,50/BEF 1325

HARPOON DESIGNER BATTLESET ENHANCER (HS12)
Subtiele uitbreiding, de zelfs bevoegd aan de Battlesets.
DOS224 640K ƒ 69,50/BEF 1325

HARPOON BATTLESETS (HS9)
Battleset 3: Middellandse Zee
DOS154 640K ƒ 49,50/BEF 950

BATTLESET 4: INDISCHE OCEAAN/PERZISCHE GOLF
DOS155 640K ƒ 49,50/BEF 950

CONTRAPTIONS (HS15)
Zie recensie in dit nummer
DOS323 ƒ 59,50/BEF 1125

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (HS13)
Wizardry 7, frisse RPG
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA
DOS255 ƒ 119,00/BEF 2250

CURSE OF ENCHANTIA (HS13)
RPG adventure
DOS306 EGA/VGA ƒ 89,50/BEF 1699

DAGGER OF AMON RA (HS11)
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 12mhz+, harddisk, muis
DOS208 ƒ 129,50/BEF 2450

DARKLANDS (HS12)
MicroProse RPG
DOS 5.0, hard disk (18 Mb)
DOS230 VGA ƒ 149,50/BEF 2825

DAVID LEADBETTER GOLF (HS13)
Systeemeisen: 386, 2 Mb RAM, VGA
DOS259 ƒ 129,50/BEF 2450

ETERNAM (HS11)
Subtiem humorvol adventure, zeer diepgaand, moeilijk!
Systeemeisen: 640K, VGA, 286 16Mhz
DOS245 ƒ 119,00/BEF 2250

EUROSOCCER (HS15)
Zie recensie dit nummer.
DOS324 ƒ 59,50/BEF 1125

EYE OF THE BEHOLDER 2 (HS8)
640K EGA/VGA
DOS144 ƒ 119,50/BEF 2250

FALCON 3.0 (HS8)
Unieke vluchtsimulator
Systeemeisen: Min. 1 Mb RAM, DOS 5.0, 11 Mb vrije harddisk, 80286/12Mhz, doch 80386/20Mhz of hoger is te prefereren.
DOS132 VGA ƒ 139,50/BEF 2630

FALCON 3.0 MISSION DISK (HS14)
Operation Flying Tiger. Bevat update naar Falcon 3.015
DOS279 VGA ƒ 79,50/BEF 1499

FLIGHTSIMULATOR 4.0
De bekende!
DOS232 ƒ 129,50/BEF 2450

F19 III (HS15)
Zie recensie in dit nummer
DOS325 ƒ 129,50/BEF 2450

GOBLIINS 2 (HS15)
Zie recensie in dit nummer
DOS305 VGA ƒ 99,00/BEF 1899

GRAND PRIX FORMULA 1 (HS15)
Het beroemde Amiga race spel van MicroProse nu voor PC
DOS306 VGA ƒ 139,50/BEF 2630

GREAT NAVAL BATTLES (HS14)
Zeeslag
DOS307 VGA ƒ 119,00/BEF 2250

GUNSHIP 2000 (HS7)
Helicopter simulatie MicroProse
DOS122 VGA ƒ 129,50/BEF 2450

GUNSHIP ISLANDS & ICE (HS13)
Scenario diskette voor Gunship 2000
DOS246 VGA ƒ 79,50/BEF 1499

HARDBALL 3 (HS11)
Fraaiste honkbal simulatie tot op heden.
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk, voor spraak 2Mb EMS
DOS215 ƒ 119,50/BEF 2250

HARRIER JUMP JET (HS15)
Zie recensie elders in dit nummer.
DOS326 ƒ 129,50/BEF 2450

HUMANS (HS12)
Tachtig levels puzzelen, concurrent van Lemmings
DOS250 VGA ƒ 89,50/BEF 1699

INCA (HS14)
Subliem uitgewerkt actie spel met adventure elementen.
DOS308 VGA ƒ 119,00/BEF 2250

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS (HS11)
Het adventure. Lucasfilm
Systeemeisen: 640K, VGA/MCGA, >12Mhz 286, harddisk
DOS218 ƒ 129,50/BEF 2450

INDIANA JONES & ATLANTIS - THE ACTION GAME
3D arcade adventure
DOS290 EGA/VGA ƒ 89,50/BEF 1699

JETFIGHTER II MISSION DISK (HS14)
Inclusief handboek
DOS280 ƒ 69,50/BEF 1325

JETFIGHTER DELUXE (HS5 & HS14)
Jetfighter 2 plus missie disk plus handboek
DOS281 VGA ƒ 149,50/BEF 2825

JIMMY WHITE SNOOKER (HS7)
Perfecte snooker-simulatie
EGA/VGA
DOS286 ƒ 99,00/BEF 1899

KINGS QUEST 6 (HS13)
VGA256, harddisk, 286 16Mhz+
DOS242 ƒ 139,50/BEF 2630

LEATHER GODDESSES 2 (HS12)
Erotisch adventure
DOS285 VGA ƒ 149,50/BEF 2825

WILT U MEER MET FLIGHTSIMULATOR 4.0? PROBEER DAN DEZE EENS!

AIRCRAFT & ADVENTURE FACTORY (HS14)
Zie pag. 20
DOS287 ƒ 99,00/BEF 1899

AIRPORT & FACILITIES DIRECTORY
Mallard
DOS288 ƒ 69,50/BEF 1325

AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
Voor gebruik van diverse datadisks onontbeerlijk
DOS241 ƒ 89,50/BEF 1699

CALIFORNIE
SubLogic, drie diskettes
DOS174 ƒ 129,50/BEF 2450

COLLECTION A
Washington, Charlotte, Jacksonville, Miami, Detroit, Lake Huron, Japan
Eerder verkrijgbaar als SubLogic disk 7, 11 en Japan
DOS170 ƒ 129,50/BEF 2450

COLLECTION B
Chicago, St. Louis, Cincinnati, New York, Montreal, Halifax, Hawaii
Eerder verkrijgbaar als SubLogic disk 9, 12 en Hawaii
DOS171 ƒ 129,50/BEF 2450

EUROPA
LET OP! Disk is niet via DOS te lezen!
DOS237 ƒ 99,50/BEF 1125

FLIGHTPLANNER (HS9)
Mallard. Onmisbaar voor de expert.
DOS160 ƒ 99,00/BEF 1899

FS PRO (HS14)
DOS289 ƒ 99,00/BEF 1899

GRAND CANYON (HS13)
DOS252 ƒ 69,50/BEF 1325

GREAT BRITAIN
DOS173 ƒ 129,50/BEF 2450

HAWAII (HS11)
DOS247 ƒ 69,50/BEF 1325

INSTRUMENT PILOT SCENERY EAST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie locaties (inclusief VOR, DME, NDB en outer, middle en inner markers) en ILS approaches ten oosten van de Mississippi
DOS175 ƒ 249,50/BEF 4675

INSTRUMENT PILOT SCENERY WEST USA
Ten westen van de Mississippi
DOS176 ƒ 249,50/BEF 4575

NEDERLAND (HS11)
DOS218 ƒ 99,00/BEF 1899

NEW FACILITIES LOCATOR
SubLogic
DOS289 ƒ 59,50/BEF 1125

NORTHERN UK (HS13)
AGS Designer en Europa vereist!
DOS256 ƒ 99,00/BEF 1899

SCENERY ENHANCEMENT EDITOR (HS13)
DOS257 ƒ 99,00/BEF 1899

SOUNDGRAPHICS AIRCRAFT UPDATE DISK (HS9)
Voegt muziek, spraak (met Thunderboard/ Soundblaster) en nieuwe Super VGA en 1VGA graphics toe. Vier nieuwe toestellen w.o. Concorde
DOS133 ƒ 99,00/BEF 1899

TAHITI
DOS248 ƒ 69,50/BEF 1325

LEGEND OF KYRANDIA - FABLES & FIENDS (HS12)
Adventure van de makers van Eye of the Beholder
DO6327 VGA ƒ 119,00/BEF. 2250

LEGENDS OF VALOUR (HS15)
Zie recensie in dit nummer
DOS328 ƒ 119,00/BEF 2250

LEISURE SUIT LARRY 5 (HS7)
DOS090 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

L'EMPEREUR NAPOLEON (HS14)
Strategie, wargame
DO6309 ƒ 129,50/BEF. 2450

LEMMINGSPACK
ORIE spellen! Het origineel, de datadisk Oh No! plus de Kerstmis special. EGA/VGA
DO6310 ƒ 99,00/BEF. 1899

MARIO S MISSING (HS15)
Zie recensie in dit nummer
DO6329 ƒ 139,00/BEF. 2250

MIGHT & MAGIC 4 (HS14)
Clouds of Xeen, RPG adventure DOS811 ƒ 139,50/BEF. 2630

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (HS8)
DO6183 VGA ƒ 99,50/BEF. 1899

POLICE QUEST 1 (HS15)
Geheel vernieuwde versie, VGA en SCI. Zie ook recensie in dit nummer
DO6318 ƒ 99,00/BEF. 1899

HET BESTE GOLF SPEL!

LINKS (HS3)
Dé perfecte golfsimulatie
Systeemeisen: VGA 256K, 80286 16Mhz
DOS004 ƒ 129,50/BEG. 2250

LINKS 386 PRO (HS12)
Hi-tech versie, beter kan niet!
Systeemeisen: 386 25Mhz+, harddisk, SVGA, 2Mb RAM, muis
DOS265 ƒ 139,50/BEF. 2630

GOLF FOR WINDOWS (HS13)
Links onder Windows, MicroSoft
DOS315 ƒ 159,50/BEF. 2999

DATADISKS VOOR LINKS
Ook te gebruiken bij Golf voor Windows van MicroSoft en Links 386 Pro, in het laatste geval echter geen echte SVGA kwaliteit

LINKS - BARTON CREEK (HS10)
DOS266 VGA ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - BAY HILL (HS6)
DOS105 VGA ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - BOUNTIFUL COURSE (HS4)
DOS106 VGA ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - FIRESTONE (HS5)
DOS107 VGA ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - HYATT DORADO BEACH (HS8)
DOS267 VGA ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - MAUNA KEA (HS15)
Bevat Links 386 versie!
DOS316 VGA ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - PINEHURST 2 (HS7)
DOS108 VGA ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - TROON NORTH (HS10)
DOS268 VGA ƒ 59,50/BEF. 1125

WING COMMANDER 2 (HS6)
Grandioos VGA ruimtesimulatie
Min. 16 MHz 80286, harddisk benodigd (ca. 15 MB) DOS092 VGA AT ƒ 129,50/BEF. 2450

WING COMMANDER 2 SPEECHPACK
Voegt extra spraak toe tijdens het spel. Soundblaster benodigd. 5Mb op uw harddisk nodig.
DO6115HD ƒ 99,50/BEF. 1125

WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS 1 (HS11)
Extra missies
DOS164 HD ƒ 69,50/BEF. 1325

WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS 2 (HS12)
Nieuwe missies
DOS227 HD ƒ 59,50/BEF. 1325

WING COMMANDER 2 + SPEECH PACK
Totaal 20 Mb op uw harddisk
DOS116 ƒ 179,50/BEF. 3375

POPULOUS (HS6)
Uniek strategie spel tegen een uiterst lage prijs.
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS134 ƒ 39,95/BEF. 750

PRINCE OF PERSIA
Eindelijk weer leverbaar. EGA/VGA
DO6330 ƒ 49,50/BEF. 950

QUEST FOR GLORY 1 (HS15)
Geheel vernieuwde versie, VGA en SCI. Zie ook recensie in dit nummer.
DOS317 ƒ 99,00/BEF. 1899

QUEST FOR GLORY 3 (HS13)
Sierra, VGA 256, harddisk
DO6243 ƒ 129,50/BEF. 2450

RED BARON (HS4)
Grandioze vluchtsimulator van Sierra/Dynamix
DOS016 VGA/AT ƒ 129,50/BEF. 2450

RED BARON MISSIONBUILDER (HS14)
Ontwerp uw eigen missies
DO6314 VGA ƒ 69,50/BEF. 1325

REX NEBULAR (HS13)
Ondeugend adventure
DOS275 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES (HS13)
SubLogic VGA256
DOS261 ƒ 119,50/BEF. 2250

SHERLOCK HOLMES II (HS15)
CD-ROM Multimedia extravaganza.
Zie recensie in dit nummer
DOS319 CDROM ƒ 169,50/BEF. 3199

SIM ANT (HS8)
Opvolger van Sim City en Sim Earth. Heers over een echte mierenhoop! 640K Herc/EGA/VGA 16/MCGA/Tandy (GEEN CGA), harddisk vereist
DOS141 ƒ 99,00/BEF. 1899

SIM EARTH (HS4)
Opvolger van Sim City, planeetsimulatie 640K Herc/EGA/VGA/MCGA (GEEN CGA)
DOS001 ƒ 129,50/BEF. 2450

SIMLIFE (HS14)
Zie update-recensie in dit nummer
DO6313 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPACE QUEST 4 (HS4)
VGA 256
DOS041 ƒ 129,50/BEF. 2450

SPACE SHUTTLE (HS9)
DOS181 CGA/EGA/VGA
ƒ 119,50/BEF. 2250

SPELLCASTING 301 - THE SPRING BREAK (HS13)
DOS226 VGA HD ƒ 99,00/BEF. 1899

STAR CONTROL 2 (HS13)
Zie recensie in dit nummer
DOS301 VGA ƒ 119,00/BEF. 2250

STREETFIGHTER 2
640K RAM, EGA/VGA, harddisk benodigd
DOS283 HD ƒ 79,50/BEF. 1499

STUNTISLAND (HS15)
Zie recensie in dit nummer
DOS302 ƒ 139,50/BEF. 2630

TROLLS (HS15)
Zie recensie in dit nummer
DOS303 ƒ 59,50/BEF. 1125

ULTIMA 7 (HS10)
Systeemeisen: HD drive, Dos 5.0, 2Mb EMS, hard disk (20Mb)
DOS164 VGA ƒ 139,50/BEF. 2625

ULTIMA 7: FORGE OF VIRTUE (HS13)
Datadisk voor Ultima 7
DOS277 ƒ 59,50/BEF. 1125

ULTIMA TRILOGY 2
Ultima 4, 5 en 6
DOS182 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA UNDERWORLD - STYGIAN ABYSS (HS10)
DOS183 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

AMIGA

Let op! Altijd 1Mb RAM benodigd.

3D CONSTRUCTION KIT 2 (HS15)
Zie recensie in dit nummer
AMI173 ƒ 139,50/BEF. 2630

A320 AIRBUS (HS10)
Zeer natuurgetrouwe en moeilijke vluchtsimulator
AMI136 ƒ 119,50/BEF. 2250

AMOS PROFESSIONAL (HS14)
Verbeterde versie van AMOS. 200 extra commando's
AMI158 ƒ 189,00/BEF. 3550

ASHES OF THE EMPIRE (HS11)
Strategie, opvolger van Midwinter II
AMI157 ƒ 99,00/BEF. 1899

A TRAIN (HS11)
Planologische treinsimulatie
AMI160 ƒ 99,00/BEF. 1899

AV8B HARRIER (HS15)
Zie recensie in dit nummer
AMI175 ƒ 99,00/BEF. 1899

EYE OF THE BEHOLDER II (HS8)
AMI135 ƒ 79,50/BEF. 1499

GOBLINS 2 (HS15)
Zie recensie in dit nummer
AMI176 ƒ 79,50/BEF. 1499

GRAND PRIX FORMULA 1 (HS????)
MicroProse. Fantastisch race spel
AMI177 ƒ 119,00/BEF. 2250

HUMANS (HS12)
Tachtig levels puzzelen
AMI152 ƒ 89,50/BEF. 1699

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS (HS11)
LucasArts. Nieuwste Indy adventure
AMI174 ƒ 99,00/BEF. 1899

NABESTELLEN OUDE NUMMERS

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het mogelijk Hoog Spelen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden.

VERZENDKOSTEN ZIJN VOOR REKENING VAN HOOG SPEL!

LET OP!! Voor België: u kunt oude nummers alleen bestellen met een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens. Helaas is vanwege de zeer hoge, internationale bankkosten (hoezo Maastricht?) een andere betalingswijze niet mogelijk.

Vanwege de gigantische hoeveelheid spelbesprekingen in ieder nummer van Hoog Spel ontbreekt ons nog langer de ruimte de inhoud van ieder nummer weer te geven. Zoekt u de bespreking van een specifiek spel, bel dan even met Ludmilla! Zij weet precies wat waar staat.

Voor de vastlopers is het misschien handig te weten dat de Queeste gestart is in Hoog Spel 3, de Kerker in Hoog Spel 5.

ATARI ST & C64

In verband met het steeds kleiner wordende aanbod en zeer wisselvallige aanlevering wat betreft Atari ST en Commodore 64 software is het niet langer mogelijk een lijst van direct leverbare spellen te publiceren in Het Betere Spel.
Zoekt u een speciale titel, bel ons dan even!

INDIANA JONES & ATLANTIS - ACTION GAME
Arcade actie versie
AMI170 ƒ 59,50/BEF. 1325

LEMMINGS PACK
DRIE spellen! Het origineel, de datadisk Oh No! plus de Kerstmis special
AMI171 ƒ 89,50/BEF. 1699

LINKS (HS3)
Het golf spel! Harddisk noodzakelijk
AMI146 ƒ 129,50/BEF. 2450



MONKEY ISLAND 2: LECHUCKS REVENGE (HS8)
AMI140 ƒ 119,50/BEF. 2250

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 (HS10)
Zeer fraai strategisch spel
AMI138 ƒ 99,50/BEF. 1899

POPULOUS II PLUS HET ORIGINEEL PLUS DATADISK
AMI172 ƒ 119,00/BEF. 2250

SIM ANT (HS8)
Mierenhoopsimulatie
AMI139 ƒ 119,50/BEF. 2250

SIM EARTH (HS6)
Opvolger van Sim City, planeetsimulatie
AMI159 ƒ 99,00/BEF. 1899

STREETFIGHTER II
1Mb RAM
AMI158 1Mb ƒ 79,50/BEF. 1499

KOOOL AANBIEDING

MIDWINTER (HS1)
AMI166 ƒ 49,50/BEF. 950

ZAK MCKRAKEN (HS14)
AMI166 ƒ 49,50/BEF. 950

INDIANA JONES 3 - ADVENTURE (HS14)
AMI167 ƒ 49,50/BEF. 950

FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS (HS8)
AMI168 ƒ 49,50/BEF. 950

KOOOL PAKK
Drie titels naar keuze
AMI169 ƒ 99,00/BEF. 1899

HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures wel niet zijn. Gelukkig kunt u nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

BANE OF THE COSMIC FORGE
HNT049 ƒ 45,00/BEF 850

BLACK CAULDRON
HNT001 ƒ 25,00/BEF 475

BUCK ROGERS
HNT030 ƒ 25,00/BEF 475

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED
HNT031 ƒ 35,00/BEF 670

CASTLE OF DR. BRAIN
HNT050 ƒ 25,00/BEF 475

CHAMPIONS OF KRYNN
HNT032 ƒ 25,00/BEF 475

CODENAME: ICEMAN
HNT002 ƒ 25,00/BEF 475

COLONEL'S BEQUEST
HNT003 ƒ 25,00/BEF 475

CONQUEST OF CAMELOT
HNT004 ƒ 25,00/BEF 475

CONQUEST OF THE LONGBOW
HNT061 ƒ 25,00/BEF 475

CURSE OF THE AZURE BONDS
HNT033 ƒ 25,00/BEF 475

DAGGER OF AMON RA
HNT099 ƒ 25,00/BEF 475

DARK QUEEN OF KRYNN
HNT051 ƒ 29,50/BEF 570

DARKSEED
HNT098 ƒ 25,00/BEF 475

DEATH KNIGHTS OF KRYNN
HNT034 ƒ 25,00/BEF 475

DRAGONS OF FLAME
HNT035 ƒ 17,95/BEF 340

EYE OF THE BEHOLDER
HNT006 ƒ 29,95/BEF 566

EYE OF THE BEHOLDER 2
HNT036 ƒ 35,00/BEF 670

GATEWAY OF SAVAGE FRONTIERS
HNT037 ƒ 29,95/BEF 565

GOLDRUSH
HNT007 ƒ 25,00/BEF 475

HEART OF CHINA
HNT038 ƒ 25,00/BEF 475

HEROES OF THE LANCE
HNT062 ƒ 14,95/BEF 280

HILLSFAR
HNT063 ƒ 17,95/BEF 340

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS
HNT054 ƒ 35,00/BEF 670

KINGS QUEST 1
HNT008 ƒ 25,00/BEF 475

KINGS QUEST 2
HNT009 ƒ 25,00/BEF 475

KINGS QUEST 3
HNT010 ƒ 25,00/BEF 475

KINGS QUEST 4
HNT011 ƒ 25,00/BEF 475

KINGS QUEST 5
HNT039 ƒ 25,00/BEF 475

KINGS QUEST 6
HNT097 ƒ 25,00/BEF 475

LARRY 1 SCI
HNT096 ƒ 25,00/BEF 475

LARRY 2
HNT013 ƒ 25,00/BEF 475

LARRY 3
HNT013 ƒ 25,00/BEF 475

LARRY 5
HNT060 ƒ 25,00/BEF 475

LOOM
HNT014 ƒ 25,00/BEF 475

MANHUNTER NEW YORK
HNT016 ƒ 25,00/BEF 475

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HNT017 ƒ 25,00/BEF 475

MIGHT & MAGIC 2
HNT041 ƒ 19,95/BEF 375

MIGHT & MAGIC 3
HNT042 ƒ 45,00/BEF 850

POLICE QUEST 1
HNT020 ƒ 25,00/BEF 475

POLICE QUEST 2
HNT021 ƒ 25,00/BEF 475

POLICE QUEST 3
HNT055 ƒ 25,00/BEF 475

POOLS OF DARKNESS
HNT056 ƒ 35,00/BEF 670

POOLS OF RADIANCE
HNT044 ƒ 25,00/BEF 475

POWERMONGER
HNT022 ƒ 39,95/BEF 750

PROPHECY OF THE SHADOW
HNT062 ƒ 35,00/BEF 670

QUEST FOR GLORY 2
HNT024 ƒ 25,00/BEF 475

QUEST FOR GLORY 3
HNT095 ƒ 25,00/BEF 475

RISE OF THE DRAGON
HNT025 ƒ 25,00/BEF 475

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT057 ƒ 25,00/BEF 475

SECRET OF MONKEY ISLAND
HNT026 ƒ 25,00/BEF 475

MONKEY ISLAND 2
HNT045 ƒ 35,00/BEF 670

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT046 ƒ 25,00/BEF 475

SHADOW SORCERER
HNT047 ƒ 25,00/BEF 475

SPACE QUEST 1
HNT027 ƒ 25,00/BEF 475

SPACE QUEST 2
HNT028 ƒ 25,00/BEF 475

SPACE QUEST 3
HNT029 ƒ 25,00/BEF 475

SPACE QUEST 4
HNT048 ƒ 25,00/BEF 475

TREASURES SAVAGE FRONTIER
HNT058 ƒ 29,50/BEF 570

ULTIMA THE AVATAR ADVENTURES
Ultima 4, 5, 6
HNT093 ƒ 49,50/BEF 950

ULTIMA UNDERWORLD STYGIAN ABYSS
HNT058 ƒ 35,00/BEF 670

ULTIMA 7
HNT059 ƒ 35,00/BEF 670

WING COMMANDER STRATEGY GUIDE
HNT094 ƒ 45,00/BEF 850

Alle prijzen zijn inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden. NB. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 99,00/BEF 1899: kosten ƒ 6,00/BEF 250
Verzending boven ƒ 99,00/BEF 1899: geen kosten
Verzending onder rembours alleen binnen Nederland

Verknip ons fraaie blad niet; kopieer de bon en stuur of fax deze naar:
Het Betere Spel
Postbus 74034
t.a.v. Ludmilla
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053 / Tel: 020-6750888

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 16

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit, indien geretourneerd binnen 10 dagen, kosteloos vervangen. Alle programma's worden virusvrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet teruggenomen.

MS-DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: .... MS-DOS A-drive: 3,5"/5,25"

B-drive: 3,5"/5,25"

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. .... Comp. .... Bestelnr. ....
2. .... Comp. .... Bestelnr. ....
3. .... Comp. .... Bestelnr. ....
4. .... Comp. .... Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw "bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.

☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland).

Totaalbedrag bestelling ƒ/BEF ....

Abonnee korting 10% ƒ/BEF ....
OF
Nieuwe abonnee korting 25% ƒ/BEF ....

Subtotaal ƒ/BEF ....

Verzendkosten ƒ 6,00 / BEF 250

Rembourskosten ƒ 12,00

Totaal bedrag ƒ/BEF ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, fax: 020 6120053 KvK Amsterdam 222.535 t.n.v. Rangeela BV.
Bank ABN 54.75.53.854, Giro 44616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721520 642740

Lemmings 2 The Tribes™

ZE ZIJN ER WEER...

met nieuwe mogelijkheden, in een nieuwe wereld!!

* 12 spiksplinternieuwe stammen Lemmings, elk met hun unieke eigenaardigheden
* Skiërs, surfers, ballonvaarders, boogschutters...
* 256 briljante VGA kleuren
* humoristische animatie

Een PSYGNOSIS ontworpen door



* perfecte scrolling
* superieur geluid met gedigitaliseerde Lemmings stemmen
* waanzinnig spel met grandiose diepgang
* MS-DOS en Amiga

Distributie Benelux: HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem Tel: 023-311241 Fax: 023-318488
Subdistributie België & Luxemburg: Antaeus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem. Tel: 02-721 4520 Fax: 02-725 1535



WEL EENS OP 'N DINOSAURUS NAAR DE STERREN GELIFT?

Dat kan alleen in Super Mario World. Daar rol je van het ene zinderende avontuur in het andere in 7 werelden met 96 nivo's. De wereld van Super Mario ligt voor 149,- aan je voeten. Voor 399,- heb je de komplete Super Mario World Set met 2 controllers. Plus de SUPER NES, waarmee je nog veel meer fantastische ervaringen opdoet.

Zoals in **STREETFIGHTER II**, waarin je voor **249,-** acht geslepen straatvechters naar je vuist zet.

Of in **F-ZERO**, waar **149,-** je eigenaar maakt van een supersonisch racemonster, bestuurd door schatrijke topcoureurs met een tic.

THE LEGEND OF ZELDA koppelt je voor **149,-** aan Link, die je de fijne kneepjes van de Magie bijbrengt.

En voor **149,-** sta je ingeschreven bij de **SUPER TENNIS** club, waar uitsluitend wereldsterren lid van mogen zijn.

DE SUPER NES MAAKT ALLES MOGELIJK

Met dit sensationele 16-bits videogamesysteem van Nintendo verleg jij je eigen grenzen. Driedimensionale beelden in 32.768 kleuren en digitale geluidseffekten in superstereo maken van SUPER NES videogames schitterende speelfilms, die jij regisseert of waarin jij heldenrollen speelt, soms gewapend met de fantastische **SUPER SCOPE.**

Door superieure infrarood technieken vuur je trefzeker uit alle standen op je TV-scherm en raak je alle doelwitten, die de bijbehorende SUPER SCOPE cassette voor je neerzet. **249,-**

WORLD OF Nintendo® POWER

Alles in The World Of Nintendo heeft power en geeft power. In sport, avontuur en aktie onder hoogspanning.

Je staat er middenin met een NES Control Deck (v.a. 159,-), een SUPER NES (v.a. 299,-) of een Game Boy (199,-).

NOW YOU'RE PLAYING WITH SUPER POWER.

Prijswijzigingen voorbehouden